

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.241
86页
怪物猎人X
3DS
详尽攻略重拳出击！
攻略透解
PSV 神圣王国
3DS 马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX
PSV 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士
赠品
2016年掌机游戏立方体年历




5花八门
www.i5h8m.com


THE RULER'S BACK
统治者归来
天下


2016
Happy New Year

《掌机王SP》239辑

TGS大抽奖

中奖结果公布!





马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX 3DS



神圣王国 PSV



怪物猎人× 3DS



索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 PSV



封面用图：《怪物猎人×》
封面设计：Juxi



口袋光环 VOL.241

光盘地址：http://www.dwz.cz/32xt
密码：f54FL8



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

目录

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

软件 SOFTWARE

《虚假的面具》热卖，《传颂之物》续作起航





在11月28日召开的“大Aqua Plus祭 20周年纪念”活动中，官方初次公开了“《传颂之物》系列”的最新作《两个白皇》（二人の白皇），并宣布该作将于2016年9月21日发售，不出意外的话将同时登陆PS系的三个平台。9月24日发售的《虚假的面具》首周就达成了10万套销量的好成绩（PSV/PS3/PS4三平台），同期热播的TV动画也颇具人气，这都给了官方继续开发续作的信心。《两个白皇》的剧情将承接《虚假的面具》，新角色芙米璐璐（フミルイル）其实在初代《传颂之物》中就已出现过，当时还是乌尔特莉怀抱中婴儿的她如今已经出落成亭亭玉立的大美人。

软件 SOFTWARE

《枪弹辩驳V3》详情释出，动画小说周边齐飞





12月2日，Spike Chunsoft召开了“枪弹辩驳计划发布会”，会上确认PSV/PS4游戏《新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期》将于2016年内发售。本作将摈弃系列之前的世界观，以“才囚学园”作为全新的舞台，除了演出效果大幅强化外，系统方面将沿袭以往的“高速推理ACT”风格，而且可以利用自己的谎言来进行辩驳。除了游戏新作外，原创动画《枪弹辩驳3 希望峰学园之终结》也会于2016年开播，剧情将沿游戏《超级枪弹辩驳2 再见绝望学园》的结局之后展开，同时也是希望峰学园故事的完结篇。由北山猛邦撰写的小说《枪弹辩驳雾切》第4卷已提上发售日程，星トマジロウ绘制的漫画《超级枪弹辩驳 绝望的因果律中的左右田和一》也将在2016年冬开始连载。

事件 EVENT

PlayStation Awards 2015获奖游戏公布



12月3日，SCEJA依照惯例召开年末表彰大会，对本年度累计销量超过50万和100万的游戏进行嘉奖，此外也会对玩家的投票最多的5款游戏授予“玩家选择奖”。今年还特别增设了“PSN大奖”（PlayStation Network Award），旨在表彰销量最高的3款下载版游戏；“亚洲特别奖”是从中国开始发售PS行货以后设立的新奖项，颁发给对亚洲地区业务贡献突出的3款游戏。下面是详细的获奖名单。

白金奖（出货量100万）

游戏译名	机种	发行商
潜龙谍影 V 幻痛	PS3/PS4	Konami
我的世界	PSV/PS3/PS4	Mojang AB
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	PS3/PS4	Square Enix

金奖（出货量50万）

游戏译名	机种	发行商
噬神者 2 狂怒解放	PSV/PS4	BNE
海贼无双 3	PSV/PS3/PS4	BNE
横行霸道 V	PS4	Rockstar Games
如龙 0 誓约的场所	PS3/PS4	SEGA Games
血源诅咒	PS4	SCEJA



PSN大奖

游戏译名	机种	发行商
我的世界	PSV/PS3/PS4	Mojang AB
梦幻之星在线 2	PSV	SEGA Games
最终幻想 X Ⅳ	PS3/PS4	Square Enix

亚洲特别奖

游戏译名	机种	发行商
巫师 3 狂猎	PS4	CD Projekt RED
横行霸道 V	PS4	Rockstar Games
最终幻想 X / X -2 HD 版	PSV/PS3/PS4	Square Enix

玩家选择奖·日本部门

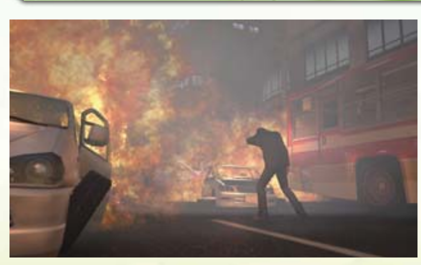
游戏译名	机种
潜龙谍影 V 幻痛	PS3/PS4
横行霸道 V	PS4
血源诅咒	PS4
巫师 3 狂猎	PS4
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	PS3/PS4

玩家选择奖·亚洲部门

游戏译名	机种
巫师 3 狂猎	PS4
潜龙谍影 V 幻痛	PS3/PS4
横行霸道 V	PS4
如龙 0 誓约的场所	PS3/PS4
血源诅咒	PS4

软件 SOFTWARE

《巨影都市计划》详情释出，巨大黑影步步逼近！



由BNE联合“《绝体绝命都市》系列”的开发商Granzella共同打造的原创新作《巨影都市计划》（暂名），终于在12月15日放出了概念宣传影像。本作的类型为A·AVG，主题依旧是“求生”，巨大的谜之黑影突然对都市发动了袭击，玩家扮演毫无抵抗力的普通人，要想方设法度过危机。担任导演兼游戏设计的九条一马表示，本作已准备了长达3年之久，希望《绝体绝命都市》的粉丝在期待系列新作的同时，也能体验这款充满新意的作品。游戏预定登陆PSV/PS4平台，发售时间、售价和系统的情报有待进一步公开。

软件 SOFTWARE

苦等三年终爆炸，《高达》游戏二连发





12月15日，BNE一连公布了两款新作，作为《高达》游戏系列30周年的纪念作，其中就有众多玩家期待已久的《SD高达 G世纪》新作！从《超世界》在2012年9月27日于PSP平台发售后，该系列已经整整三年没有作品推出，此次公布的新作副标题为“创世纪（ジェネシス）”，将同时登陆PSV/PS3/PS4平台，收录超过38款作品、参战机体数约650部，宣传口号为“传承系列之魂，成为新的原点”。同一天公布的还有《高达破坏者3》，这个强调自主拼装、协力战斗的共斗ACT将登陆PSV/PS4平台，宣传PV中还出现了《SD高达》中的骑士高达。这两款作品都预定于2016年内发售，更多详情请关注《掌机王SP》的后续报道。

软件 SOFTWARE

贝姐、神威均参战，《大乱斗》阵容再更新





在12月16日播出的最后一期《任天堂全明星大乱斗》直播节目中，樱井政博介绍了本作最后一波DLC角色。除了此前已经公布过的《最终幻想Ⅶ》主人公克劳德从当天起正式放出下载外，“《猎天使魔女》系列”的女主角贝优妮塔、《火焰之纹章if》的自创主角神威（男/女双版本）都将于2016年2月开始配信。此外“《街头霸王》系列”的隆、《火焰之纹章 封印之剑》的罗伊amiibo都将于2016年春开卖，当天公布的3名新参战角色也会在日后推出对应的amiibo。

这款2014年9月13日发售的经典之作首周就在日本狂销100万份（3DS版），目前的累计销量为日本240万、北美400万以上，这一骄人成绩也与本作在发售后持续地调整更新密不可分。

事件 EVENT

小岛秀夫牵手SCE，“我们都是游戏人”





12月16日上午，Konami官网发布声明，称小岛秀夫因“与公司的合约于12月15日到期”而离职，算是为沸沸扬扬闹了将近一年的事件画上了休止符。而仅仅过了不到三小时，SCEJA就立刻发布了一段重要的影像声明，由总裁安德鲁·豪斯亲自宣布与小岛秀夫新成立的工作室Kojima Productions合作，而这个新生的“小岛组”也将率先为PS4开发一款独占游戏。

消息一出如同一石激起千层浪，新小岛工作室的官网也随即开通，上面展示了小岛秀夫以日英双语写给广大玩家的一封意味深长的信，标题就是“我们都是游戏人”。结束了在Konami长达29年的职业生涯后，小岛秀夫迎来了一个全新的开始，而作为玩家的我们就默默地期待他的新作品吧！

软件 SOFTWARE

《闪轨》新作已开发，《伊苏》锁定明年夏





Falcom在12月16日的股东大会上终于正式宣布，该社的老牌A·RPG“《伊苏》系列”最新作将作为公司成立35周年纪念作，于2016年夏登陆PSV/PS4平台。《伊苏Ⅷ Lacrimosa of DANA》的故事发生在一座海中小岛上，玩家熟悉的红发主人公亚特鲁将在这里展开新的冒险。由于目前缺乏进一步的情报，本作的副标题暂不翻译。新作将在PSV游戏《伊苏 塞尔塞塔的树海》中“自动绘制地图”的基础上，追加“地图作成”系统，更有发展建设据点“漂流村”以及与其他漂流者共同防御居住区的“迎击战”等新要素。另外，《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》也已经确认正在开发，不过平台和发售时间都尚未公布。

软件 SOFTWARE

《工作室》移植PSV，历代主人公大集结





继“阿兰德三部曲”以及《爱夏的工作室》、《艾丝卡&罗杰的工作室》先后强化移植到PSV平台后，“黄昏系列”的第三部也将以同样的形式与广大掌机玩家见面，《夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士》预定于2016年3月3日登陆PSV。相比PS3原版，《加强版》将追加全新的剧情，《爱夏的工作室》中的爱夏、《艾丝卡&罗杰的工作室》的罗杰都会登场，除了服装造型发生变化外，他俩也可以参与战斗。当然，收录原版的大量付费DLC也是《工作室 加强版》的一贯传统了。

软件 SOFTWARE

《荒野老城》推续作，夏威夷上演大搜查





2012年10月9日，一款名为《荒野老城》（Retro City Rampage）的ACT登陆美服PSN，复古的画面风格下是当前流行的沙箱式玩法，主角可以肆意劫车，并与恶势力对决，因此被不少玩家誉为“8位版GTA”，众多向FC经典游戏致敬的桥段也让老玩家们感动不已。如今，由Vblank打造的续作也正式公开。《彻查夏威夷》（Shakedown Hawaii）将延续前作的玩法，拥有数量众多的可破坏场景和丰富的武器，画面风格则进化为16位。剧情发生在《荒野老城》的30年后，早已退休的主人公为了重建组织而再度出山。本作预定登陆PSV/PS4平台，发售时间尚未确定。

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：白菜

掌机销量榜TOP 15

虽然任天堂在圣诞商战力推《怪物弹珠》，但感觉国内玩家依然是靠《怪物猎人×》来过年（笑）。本作的质量确实对得起玩家们的等待，猎人们又是好一阵腥风血雨。《女武神驱动 比丘尼》和《命运石之门0》虽然拥有固定的粉丝群，但并非广义上的大作。PSV玩家真正期待的，可能还是接下来发售的《求生档案 天空的彼端》。这款游戏的素质已经获得了大部分玩家的肯定，特别是喜欢《女神侧身像》的玩家，不用再犹豫了。

软件销量（日本） 2015年12月7日～12月13日

1 怪物猎人×

モンスターハンタークロス

■Capcom■ACT■2015年11月28日■6264日元

NEW 本周销量 19万1324套 累计销量 210万8110套 消化率：80%以上 3DS

初动破154万，发售以来三周连续销量榜冠军（含家用主机游戏在内），如今一个月不到已经达成200万销量，成为2015年惟一一款双百万作品。《怪物猎人×》俨然是彻底君临天下的姿态。虽然这也跟年底这段时间的青黄不接有一定关系，不过本周超越同平台第二位《马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX》约7倍的销量，看上去也是相当有劲的。当然下周的《怪物弹珠》或许能够终结其周霸主地位。

2 妖怪手表 破坏者 赤猫团 赤猫团·白犬队

妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团·白犬队

■Level-5■ACT■2015年7月11日■4968日元

↑ 本周销量 6万5909套 累计销量 76万1342套 消化率：80%以上 3DS

3 女武神驱动 比丘尼

VALKYRIE DRIVE -BHIKKHUNI-

■Marvelous■ACT■2015年12月10日■7538日元

NEW 本周销量 4万717套 累计销量 4万717套 消化率：60%以上 PSV

3DS上的"《闪乱神乐》系列"登陆PSV平台试水，技术成熟之后再推出完全原创IP，感觉高木在下一步很大的棋。而初动4万的销量与60%以上的消化率也似乎回应了这位爆乳制作人。与"《闪乱神乐》系列"同样主打卖肉，然而也同样有着优秀的ACT手感。发售当日放出的1.7G补丁让游戏质量大幅提升，购买了本作的玩家请务必升级。

4 命运石之门0

STEINS;GATE 0

■5pb.■AVG■2015年12月10日■7344日元

NEW 本周销量 3万2689套 累计销量 3万2689套 消化率：80%以上 PSV

在系列恐怖的口碑和影响力下，索系三平台发售的本作轻轻松松就突破了7万销量，而PSV版则卖得最火。作为正统续作，本作的故事可以说是发生在初代之后，也可以说是发生在初代之前，能够给玩家这样神奇体验的剧本恐怕不多。也正因为有着命运石之门所选择的未来，所以本作的剧情展开也可以有些肆无忌惮。作为系列FANS，应该不会对这款作品感到失望。

5 马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX

マリオ&ルイージRPG ペーパーマリオMIX

■Nintendo■RPG■2015年12月3日■5076日元

NEW 本周销量 5万105套 累计销量 5万105套 消化率：20%以上 3DS

虽然GBA平台的系列初代首周初动也才6万出头，但是经历了几作的发展，"《马里奥与路易RPG》系列"也不算是什么无名小辈了。特别是第三作在NDS上初动22万，累积销量达74万，算是已经为系列打响了名号。作为3DS今年的一款大作，又是在年底发售，这个销量多少有点说不过去。当然该系列历来都是长卖作品，前作最终也达成了47万的累计销量，相信本作最终也能取得不错的成绩。



排名	中文名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	消化率	机种
6 (NEW)	偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘	アイドルマスター マストソングス 赤盘/青盘	■BNE■MUG■2015年12月10日■6156日元	2万4453套	2万4453套	40%以上	PSV
7 (↓)	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活2	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ2	■BNE■ETC■2015年11月5日■6145日元	2万3293套	15万9931套	60%以上	3DS
8 (↑)	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	■Nintendo■ETC■2015年7月30日■4320日元	2万1064套	118万1591套	80%以上	3DS
9 (NEW)	英雄传说 空之轨迹SC 进化版	英雄传说 空の轨迹 SC Evolution	■角川Games■RPG■2015年12月10日■6264日元	1万6262套	1万6262套	60%以上	PSV
10 (↓)	我的世界 PSV版	Minecraft: PlayStation Vita Edition	■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元	1万3881套	40万4070套	80%以上	PSV
11 (NEW)	角落玩偶生活 开店啦	すみっコぐらし おみせはじめるんです	■日本Columbia■SLG■2015年11月19日■5184日元	1万2787套	3万9182套	60%以上	3DS
12 (NEW)	节奏天国 精品+	リズム天国 ザ・ベスト+	■Nintendo■MUG■2015年6月11日■5076日元	1万2078套	52万6500套	80%以上	3DS
13 (↓)	塞尔达传说 三角力量 3个火枪手	ゼルダの传说 トライフォース3铳士	■Nintendo■ACT■2015年10月22日■5076日元	5534套	12万1450套	80%以上	3DS
14 (↑)	口袋妖怪超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	■Nintendo■RPG■2015年9月17日■5076日元	5310套	27万2352套	80%以上	3DS
15 (NEW)	马里奥赛车7	マリオカート7	■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4937日元	4948套	247万1716套	80%以上	3DS

硬件销量（日本）

2015年12月7日～12月13日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	10万6108台	187万8848台
PSV	3万1031台	84万7091台

3DS累计销量 1972万5904台

PSV累计销量 427万166台

四周间硬件销量推移表（日本）

2015年11月16日～12月13日

时间	3DS	PSV
11月16日～11月22日	33203	12236
11月23日～11月29日	133628	14279
11月30日～12月6日	89376	20301
12月7日～12月13日	106108	31031





《怪物猎人×》发售后在编辑部里掀起了一片热潮，夺得本次榜首算是众望所归，《命运石之门0》、《马里奥》新作的评价也不低，都是非常具有特色的优秀作品。

本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持 昂星团

怪物猎人×

27 总分

■モンスタ–ハンタ–クロス■卡带■Capcom■ACT■动作・狩猎
■2015年11月28日■1～4人■6264日元■对应邂逅通信/扩张右滑杆

新怪物	★★★☆☆
系统	★★★★☆
手感	★★★★★



黄金珍藏 3DS

高人气狩猎题材ACT“《怪物猎人》系列”的最新作，作品标题中的×代表的是单词Cross，意为“交叉、交错”，之前多部掌机版《MH》的要素在本作中交错融合。

乌冬 本作可以看作是用《MH4》的架构做的一款整合了之前多部掌机版《MH》的资料篇，所以在游戏中可以看到各种熟悉的老面孔，包括以前的村子、角色和怪物等。虽然素材大部分都是旧的，不过系统却做了革新。首先就是四种狩猎风格的加入，实际上每次新作里武器的改动都是加点新招或改改招式的强度，基本换汤不换药，而风格的引入则让武器的进化从这个怪圈里走了出来，是相当成功的一步棋。第二是狩技的加入，在系列成为“社交猎人”后，狩技这种必杀技的要素可以说是继乘骑后迎合大众口味的另一个改动，是好是坏现在还未知，总之视觉感是满点的。 **9**

昂星团 加入了狩猎风格系统之后，战斗节奏和爽快感大幅提升。老地图没有过分加入高低差要素让狩猎过程变得异常舒服。不过联机部分需要改善，哪怕是本地联机也会出现延迟和卡顿的情况。 **9**

果汁 新加入的狩猎风格和猫猎人模式非常有趣，联机时又有了不少新玩法。特殊个体的加入让玩家在后期有了新的挑战目标，保证了游戏难度和耐玩性。不过联机和怪物CG方面稍有不足，需要改善。 **9**

命运石之门0

26 总分

■STEINS；GATE 0■卡带■5pb.■AVG■文字冒险
■2015年12月10日■1人■7344日元■对应PSV TV

画面	★★★★☆
剧情	★★★★★
文本量	★★★★★



热血推荐 PSV

“《命运石之门》系列”的最新作，故事以原作没有详细提及的β线——无法拯救牧濑红莉栖的其中一条世界线为起点，讲述了冈部伦太郎失去了红莉栖之后的故事。

果汁 作为从原作提及些许的β线延伸出来的故事，本作的剧情丰富程度依然喜人。玩过原作的玩家都知道，本作的故事注定是压抑、沉重的。冈部伦太郎不再是大家熟悉的“凤凰院凶真”，能与他拌嘴的助手牧濑红莉栖也不在人世，更令人痛心的是，AI红莉栖的出现却又无时无刻地让玩家感受到助手的身影，对喜欢助手的玩家来说真是一大打击。除了AI红莉栖外，本作对其他角色的刻画也相当丰满，红莉栖在美国的前辈真帆、未来椎名真由理的养女等等……本作准备了6个结局，全部打通后还会开启解明所有真相的TE线，绝对是系列玩家不能错过的佳作。 **10**

古林 比起正统续篇这个名号，还是更像一款外传资料篇。本作成功继承了前作的整体氛围，向玩家展现了β世界线所发生的故事。然而遗憾的是文字量相较前作还是太少了，而且还留了几个未解的谜团。 **8**

白菜 剧情依旧非常优秀，新角色的个性也非常明确，整体来说是极佳的作品。但是将本作放在正统续作的位置上，总感觉还缺了点撼动人心的要素，更像是一款优质的FAN DISC。可能也是由于初代实在太过优秀吧。 **8**

25 总分 马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX

■マリオ＆ルイージRPG ペーパーマリオMIX■卡带■Nintendo■RPG
■角色扮演■2015年12月3日■1人■5076日元■对应amiibo

系统	★★★★☆
战斗	★★★★☆
趣味	★★★★☆

热血推荐 3DS

任天堂诚意打造的“《马里奥RPG》系列”最新作，游戏大胆地加入了人气角色“纸片马里奥”以及独特的纸片新玩法，一段拯救公主之旅又欢乐启程。

虫无兮 尽管本作只是“《马里奥》系列”的一款衍生作品，但玩起来依旧乐趣十足。舒服的卡通色彩、沿袭正统作而来的动作要素、以及融合了纸片特征的各种敌人和关卡都让人拍案叫绝。游戏难度不低，战斗系统颇有ACT的味道，对敌输出以及躲招、反击都需要玩家对时机精准把握，有时想开个大招，也有可能因为糟糕的操作而收效甚微。因此即使拥有贴心的简单模式可选，玩家想要畅玩一番，还是需要多多练习。而作为一款RPG，本作的剧情故事虽说简单但角色刻画都十分优秀，各种官方吐槽更是让人忍俊不禁，十分适合想要悠闲品味游戏的玩家。 **8**

苍穹 本作将两个系列的特色较好地融合在了一起，三人动作、战斗卡片以及大型机器人战等要素都有一定新意。不过战斗节奏和发动技能的时间也因此显得有点缓慢，反复出现的BOSS追逐战也大同小异。 **8**

马修 游戏的战斗颇有些战略性，不同的难度也能让不同玩家更快地投入到游戏中，剧情则一如既往地轻松有趣搞笑，而纸片角色们的参入也没有丝毫的违和感，有些演出甚至增添了意料之外的笑点。 **9**

22 总分 女武神驱动 比丘尼

■ヴァルキリードライヴ ビクニ■卡带■Marvelous■ACT■动作
■2015年12月10日■1人■7538日元■对应PSV TV

画面	★★★★☆
福利度	★★★★☆
打击感	★★★☆☆

PSV

爆乳制作人高木谦一郎的最新作品，类似《闪乱神乐》般充满动感的角色与爽快的无双型游戏特色依然不变。女孩子之间的信赖与羁绊是本作最大的卖点。

果汁 本作为“《闪乱神乐》系列”的后辈，因此有很多地方都能看到前辈的影子，比如熟悉的福利演出以及爽快的战斗。画面渲染也变得更为柔美，让作品中的角色极具魅力。新系统“drive”能使角色的攻击范围与动作都产生变化，drive的阶段越高，变化也就越明显。长按×键放开后的“幻影”移动也让移动与追击变得相当方便。虽然增加了女孩子之间的亲密场景作为卖点，但飘忽的打击感很容易让玩家丧失长期游玩的动力，大型BOSS战也没有想象中那般有魄力。而且不打补丁的话战斗演出就会简陋不少的一点也令人费解。 **7**

古林 整体印象与《闪乱神乐》十分相似，但在打补丁前简直就是个半成品，死机BUG、必杀技残留BUG、毫无魄力的音效……打上1.7G的大容量补丁后，音效、演出与打击感直接改头换面，但死机BUG仍会偶尔出现。 **7**

白菜 1.7G的补丁虽然非常巨大，但必打不可，否则就只能玩到半成品的本作。玩过《闪乱神乐》的玩家可以熟悉地游玩下去，画面表现力也非常不错，故事剧情也比《闪乱神乐》更有趣，是值得推荐的独占作品。 **8**

22 总分 Net High

■ネットハイ■卡带■Marvelous■AVG■文字冒险
■2015年11月26日■1人■6458日元■对应PSV TV

系统	★★☆☆☆
氛围	★★★★☆
剧情	★★★★☆



PSV

故事剧情上很有新意的推理向AVG。作品以“现充爆炸”为关键字，描写了一位性格懦弱的宅男如何为了心中的女神向网络上那群嚣张跋扈的伪现充们进行逆袭的故事。

古林 单从剧情与融会贯通的网络梗来看，《Net High》无疑是一款相当优秀的作品。故事有燃有萌，调笑之余又不乏对网络上言语暴力与冷漠人性的嘲讽与批判。每一位敌人都抱有内心的小秘密，每揭穿一个秘密就能看到他们在虚伪背后的无奈。谁都希望得到更多的人气，谁都希望听到别人的赞美，但为了这些目的而伪装自我并不断说谎究竟是对是错？这个问题便是本作最让人动容的核心内容。可惜刨除这个表现不错的剧本后，剩下的就只有与《枪弹辩驳》、《逆转裁判》无比相似的系统。毫不留情地说，本作的系统就是把两个作品揉一揉往里放，毫无新意。 **7**

白菜 玩下来的感觉就是大幅难度下调的《逆转裁判》和《枪弹辩驳》的集合体，不过导演对于非现充的思考逻辑和生活形态把握得唯妙唯俏，玩着玩着不自觉就开始全程吐槽了，非常欢乐。 **7**

昴星团 游戏途中时不时有各种“广告”插入，这种突然“出戏”的感觉非常有意思。虽然从游戏的推进方式来看很像《逆转裁判》或《枪弹辩驳》，不过作品本身的剧情却有着属于自己的特色。 **8**



热血推荐

黄金眼评分 25 分 文 果汁

A・AVG	动作冒险	
3DS	勇气 2 最终境界 ブレイブリ－セカンド エンドレイヤ－	
Square Enix	日版	2015年4月23日
对应邂逅通信	1人	6458日元
		游戏时间：50 小时以上

传统与创新并存的RPG

《勇气原点》是Square Enix于2012年在3DS平台上推出的一款原创RPG，时隔3年后，正统续作《勇气2 最终境界》横空出世。本系列的最大特点便是丰富的职业系统，以及融入了“ブレイブ”与“デフォルト”这种创新要素的战斗系统。简单来说，本作的战斗系统和传统的RPG里角色每回合只能行动一次不同，在战斗里所有角色都有着名为BP的行动值，通过BP的透支与储存能给战斗带来多种多样的战术变化。玩家可以在BOSS出高伤害的招数时老实按照传统战法一回合行动一次，亦可看准机会透支BP让角色一回合行动四次，追求速杀BOSS。在此基础上，本作还继承了前作完全版的时间操控系统“ブレイブリ－セカンド”，让一些艰难的战斗也能手到擒来。虽然发动此系统所消耗的SP点可以通过课金获得，基本等同于一个官方金手指，但从方便玩家攻关、与剧情顺利融合这两点来说，这个系统还是可圈可点的，更何况游戏本身并没有必须使用这个系统才能攻略的敌人。

最值得称道的是本作新追加的连战系统。当玩家在一回合内打倒所有敌人时便会出现连战的提示，而这种连战胜利时获得的金钱、经验值、Jp报酬会增加，连战的次数越多，报酬的倍率就会越高。这个系统考验玩家对队伍输出能力的把握，使得普通的杂兵战也变得不那么枯燥无味，也增加了练级的效率，可以说是一举两得。到后期配合特殊地图，让玩家练级的效率大大提高，刷满等级总算不再那么痛苦。总的来说，庞大的剧情量、优秀的



▲极富战略性的“ブレイブ”与“デフォルト”战斗系统。

战斗系统与职业系统、各种可以探索的要素，都让本作成为值得一玩的RPG佳作。

延续自前作的勇气物语

故事内容延续自前作世界观，不仅从故事本身的完成度，还包括从前作主要角色遗留下来的不安要素也得到解决这点来说，本作都可以说是一个完满结束的故事。本作的主线剧情是拯救被帝国皇帝掳走的法王，也就是前作的其中一个女主角阿妮艾丝。主角阵容则是新老参半，既有新加入的两名主角——优与玛格诺利亚，亦有前作的男主角提兹以及女主角之一的伊蒂娅。虽然故事主题看起来紧张沉重，但实际上的表现却相当轻松，主角们救人不仅节奏悠闲，还有多余的时间去完成众多支线任务。虽然从游戏设定上来说这是无可厚非的，但故事气氛的塑造实在过于草率，致使整个流程看起来比较儿戏。再加上前作黑童话式的故事表现实在让人印象深刻，导致本作剧情上的缺点被放大，成为被人诟病的一点。

话虽如此，故事本身还是王道的主角成长并拯救世界的内容，加上一些出乎意料的展开以及优秀的剧情演出动画，在笔者看来，整体上还是不过不失的。尤其值得称道的是剧情演出动画，在流程初期唤醒提兹时，主视角就切换到被困在水箱里环顾外面景色的提兹身上，让玩家倍具代入感。还有一点就是时间系统“ブレイブリ–セカンド”与剧情上的融合，必须要使用它才能突破某段剧情的关键点，不然就会被永远困在时间停止流动的世界里。在突兀的剧情转折后主角会陷入时间不会流动的世界，玩家要在不安中与NPC对话寻找突破僵局的线索，再发动逆转一切的时间系统，这过程带来的绝望感以及解谜的成就感相当出色。而在本作中获得前作职业的支线任务基本都与前作人物相关，在第一次完成时还需要进行二选一。无论从职业实用度还是剧情纠结度来说，都会让玩家苦恼一番，而且第一次选择时无论选哪条路线，结果都是不完美的。加上故事中做出选择的是伊蒂娅，很明显与前作伊蒂娅那“明确分清黑与白”的信条有所关联，无论怎么看都是制作方的恶意（笑）。

值得一提的是本作更换了作曲团队，由前作的Revo更改为RYO。对这两人有所了解的玩家都会清楚两者的作曲水平都相当不错，并且各有特点。不过平心而论，本次RYO的曲子在与剧情氛围结合上来说还是略逊于Revo的。令人欣慰的是本作还是有让人印象深刻的BGM，比如魔王战的音乐确实非常有特色。



▲前作的人气女主角之一，本次扮演等待勇者拯救的公主。

职业系统的调整

本作的一大卖点就是职业数量众多、且可以随时进行转职的职业系统。对比前作，本作删去了一些职业，把这些职业的部分技能转移到本次登场的职业上，并增加了几个全新的职业。其中包含像糕点师、猫使这些趣味性与实用性并存的新职业。虽然从平衡性来说，本作依然存在较强的万能职业，但整体看来30种职业都各有特点。由于存在主、副职业的设定，因此要练出最强角色的话，就必须了解众多职业能习得的技能，再考虑它们的相性进行搭配才可行。结合练职业等级花费的时间，职业系统几乎占据了玩家一大半的游戏时间，足可见其优秀之处。



▲让人眼花缭乱的职业系统。



黄金眼评分 23 分 文 虫无兮

RPG	角色扮演	
New 3DS	异度之刃 ゼノブレイド	
Nintendo	日版	2015年4月2日
对应邂逅通信/amiibo	1人	3996日元
		游戏时间：100 小时以上

不温柔的地图

这款游戏给小编留下最深印象的，不是其千回百转的剧情，也不是步步为营的战斗，而是其过于庞大的大地图设计。如今想来仍是心有余悸。

首先体现这一点的是区域的辽阔与复杂。光是主角一开始居住的コロニ-9周边，就需要至少半个小时才能完成全部的探索；而第一次步入巨神脚那片广阔大草原时的震惊，很快就被无尽的步行所带来的绝望所掩盖（笑）。每个区域的道路都很错综复杂，配合剧烈的高低差打造出了一个个立体的迷宫，而在地图的角落里往往还有一些难以到达的秘境等着玩家去发掘。后期随着剧情推进，部分区域的地形还会发生改变，原本进出的门紧锁了，而通往新世界的大门敞开了，对自带路痴属性的玩家可谓是相当不友好。

其次，区域中分布的怪物，其等级跨度也相当大。一般的RPG当中，初始的村庄附近只会有史莱姆一类的低级怪物。然而コロニ-9周边就已经有四十级左右的怪物出没，之后的区域中七八十级以上的怪物更是满地走。由于本作的命中率有等级修正，拿高等级怪物嗖嗖嗖练级基本是不可能的，反而是在围攻低等级怪物时被高等级怪物乱入然后导致全灭这种情况比较常见。在昼夜交替之时，或是一场突如其来的大雨，都有可能让玩家吃不了兜着走。小编何出此言呢？因为本作中的怪物都有着特定的出没时间，有些则是在特定的天气条件下才会出现——精英怪尤其如此。这种不稳定因素让战斗变得更加刺激，但是从另一方面来看，也让讨伐某些特定怪物的任务难以完成。



▲完全看不出道路和地形的地图。

不人性的任务

神器“异度之刃”让主人公能够预知未来从而改变未来，这在任务系统中也得到了体

现。主角一行靠近特定NPC时会预见其未来并触发任务，完成任务就能改变这个人物的命运。任务之间存在因果关系还有分支路线，玩家的决定会影响后续任务的出现，而任务相关的NPC也会拥有不一样的人生。看上去很有趣对不对？然而任务系统却可以说是游戏中最恼人的部分，问题就出在NPC的身上。

游戏中的NPC和怪物一样，并不是24小时全天候原地待机的，不过在菜单中可以查看NPC出现的时间（虽然不是很准）。然而，NPC所在的位置却只有一个大致的提示。怪物至少有复数只，NPC可是只有那么一个！在偌大的城镇找到一个NPC，全靠腿走啊！本作的任务有着繁杂的出现条件，牵扯到NPC之间的关系、剧情的进度以及其余任务的完成情况等等，然而系统并不会在有新的任务出现时给予提示，这就意味着玩家时不时就得到各个城镇踏破铁鞋。虽然任务相关的NPC在地图上显示时会带上一个感叹号，然而前提条件却是主角出现在其附近，可谓是没有什么蛋用。

完成任务自身也不容易，在茫茫人海中找到特定NPC对话，或者是在广阔天地中找到某只精英怪打一架，这种前文已经提过的难题暂且抛开。就算接到一个收集特定物品的任务，也不代表遇到了省心的事。怪物掉落素材还可以通过刷怪获得，每个区域限定的收集品只能甩着两条腿去捡——至于能不能捡到任务要求的那个，呵呵。游戏中还有一个“贴心”的以物易物系统，玩家可以跟NPC交换特定物品。但是，和NPC能交换到什么物品，在玩家实际去交换之前是没有办法确定的（除非手上拿着攻略），有这个工夫去找NPC还不如玩家自己再刷一把。

可能有玩家会想：既然这么麻烦，那任务干脆就不要做了。然而这个想法也不现实，完成任务是升级所需经验值的主要来源。尤其是后期剧情进度加快时，怪物的等级会飞一般地提升。如果这时再做任务，会因战斗难度太高而花更多的时间完成。如果之前没有存档，恐怕就会陷入“我是谁？我从哪里来？我为什么要玩这个游戏？”的困局之中。



▲有些收集品的出现率真是低得令人发指。

不成功的移植

本作是第一款New 3DS限定的游戏（实体版游戏来说也是目前惟一一款）。《异度之刃》原本是Wii上的大作，而且本作发售之后不久续作《异度之刃X》也在Wii U上发售了，选中本作想必是出于口碑和宣传的双重考虑。虽然发了不少牢骚，但是本作有十分丰富的要素也是不争的事实，而且售价也很便宜，对于已经购入了New 3DS且喜欢RPG的玩家来说可谓是相当实惠的一款游戏。然而，鉴于Wii U上也能玩Wii的游戏，对于想玩《异度之刃》的玩家来说，本作并不是一个让他们购入New 3DS的好理由。

除了个别细节的优化、追加了一个用于鉴赏的收集模式之外，本作几乎忠实再现了Wii版原作——这也正是前文许多问题的根本原因：缺乏针对掌机平台的优化。同样是在赶路，对于静坐家中玩上好几个小时游戏的玩家，以及在室外利用碎片时间玩游戏的玩家，其感受是不一样的。合上掌机中途休息，下一次打开时玩家可能就已经不记得自己究竟是要干什么了。而New 3DS这台掌机的功能，本作也没有充分利用，邂逅通信和amiibo都只能在无关痛痒的收集模式派上用场；触屏操作则是完全不能使用；追踪式裸眼3D虽好可是本作画面并不算十分精细——结果真正活跃的也就剩下C杆了。

归根到底，本作是一款不错的游戏，但并不是一款好的掌机游戏。不过其极高的性价比，还是值得小编推荐给闹游戏荒的New 3DS玩家。


▲收集模式其实也是一个大坑。



转眼又到了2015年的最后一个月，今年的最后一波大作也已陆续发售，不知各位读者是否已经玩上了自己的心头好？3DS平台上最为火爆的作品，一定就是《怪物猎人×》没跑了吧。而赶在新的一年到来之前，下载游戏也没有忘记跟着爆发一波，新作纷纷在e商店上架，从RPG、SLG到AVG应有尽有，完全可以满足各类型的玩家，价格也是一如既往的实惠。在尽情畅玩众多大作之余，不妨也抽空体验一下这些便宜有趣的小品吧？

11月27日

《MH×》徽章机登场！

为了庆祝《怪物猎人×》的发售，免费小游戏《徽章游戏室》于11月27日正式放出新的夹徽章机，玩家不但可以夹到包括雄火龙在内的历代经典怪物与斩龙这类随新作《MH×》推出的新怪物，还能夹到以各类道具、怪物为主题的特色图标以及可爱的Q版艾鲁猫。在游戏之外也能化身徽章猎人，狩猎这些可爱的要素定制3DS主界面了！



12月9日

体会阿尔法的原点

《阿尔法之战》以1080日元的实惠价格登陆e商店。这是Kemco公司著名奇幻RPG系列的第一部作品，整个游戏都围绕“艾纳吉”这一生命能源发生。抢夺能源的战火熄灭仅百年，史瓦西皇国忽然开始向各国发起侵略战争，在这个充满动乱的时代，住在边境之国的主角们善良地帮助了两个被盗贼袭击的人……游戏包含丰富的任务系统，战斗也是经典之极的回合制，搭配精彩的故事内容，无疑是一款优秀的游戏。本作



曾一度移植到便携智能平台，并以其出色的素质收获了大量好评。这次出在3DS上，也让广大RPG玩家能够再次体验到这款经典名作。

12月12日

《妖表 破坏者》大型更新



"《妖怪手表》系列"外传《妖怪手表 破坏者》推出了免费大型更新包"月兔组"，不但追加了机器喵3000、觉醒日之神、武士王等多个BOSS，还配合12月19日上映的新剧场版新增了限定任务。另外，这次更新还增加了鬼蜘蛛、扭蛋骷髅等多个参战妖怪，内容十分丰富。而如果是同时拥有两个版本的玩家，还会被招待到带有限定要素的"VIP房间"里。如此良心的大型更新居然是完全免费的，拥有这款游戏的玩家可千万不要错过了。

12月16日

为了爱情向海底进发！



还记得《海底总动员》里可爱的小丑鱼吗？e商店新游戏《Ocean Runner》的主角就是这样一尾小丑鱼。故事中，橙色的小丑鱼基尔巴特某日对粉色的小丑鱼莫莫妮卡一见钟情，苦苦追求却始终没有结果，最终，为了心爱的莫莫妮卡，基尔巴特决定向海底长征发起挑战，以求获得最美丽的珍珠。本作的操作非常简单，只要让小丑鱼不停往前游动就可以了。它拥有让自己暂时无敌的技能，还可以攻击敌人，累积更高的分数。而游动时获得的贝壳则是海底商店的通用货币，可以买到各种辅助通关的道具。这个悠闲小品仅售300日元，不知小丑鱼那看似无望的单恋会迎来什么样的未来呢?

12月16日

用心建造自己的城镇

由Arc System Works打造的这款《大开拓时代 建造城镇》正式于e商店上架，该作是强调了自由度的城镇发展策略型游戏，玩家可以指挥开拓者们收集圆木与生肉等材料，之后通过加工、售卖、增加建筑等各种方式获得更多的金钱，招募更多的开拓者，建造更多的建筑……以此循环。不但能让城镇日益壮大，还能获得各种不同的发明卡片，得到更多的定制项目。本作售价仅800日元，内容却相当丰富，有兴趣的玩家可以一试。



12月22日

与你对话的是神是魔?

"《逃脱冒险》系列"又添新成员！新作名为《逃脱冒险 降神之占卜盘》，主角不再是时野若留的高中生形象，而是以可爱的小学生身份亮相。从小就好奇心过盛的若留这次与附近的小朋友组成三人小队，接触到该地域所传承的占卜之谜，并竭力揭开这个谜团的真相。本作同样会以选项改变故事走向，新增了在占卜中与神对话的系统，更添临场感。这个系列一向由"文字"、"探索"与"谜题"三大部分所组成，对思维及推理能力有一定的考验，是3DS上人气相当高的逃脱型游戏，而这次的作品仅售600日元，全力推荐给对这类恐怖推理游戏有兴趣的玩家。



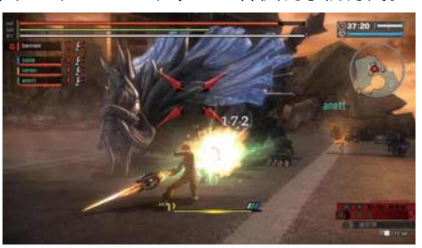


《噬神者 解放重生》的更新速度还是蛮快的，而且内容也很有意思，光是不查攻略地把捕食者风格刷出来就要不轻松。这么说来，虽然本作我玩了不少时间，但距离白金始终是差那么几步——完成100个紧急任务的奖杯实在是太累人了！

《噬神者 解放重生》第二弹更新

《噬神者 解放重生》日版于12月11日更新了第二弹DLC，内含新的角色、挑战任务、服装、发型、制御单元和9种捕食风格。挑战任务中有着攻击力和血量比原版要高出不少，攻击范围也变得更广的荒神“地母波里提眦（プリティヴィ・マータ）”亚种供玩家们讨伐。







《电击文库 战斗巅峰 再点火》追加DLC角色

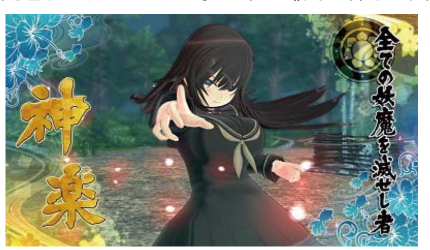


2D格斗对战游戏《电击文库 战斗巅峰 再点火》已于12月17日发售，官方预定于12月25日追加两名新角色，在2016年1月31日前免费提供下载（原价800日元）。两名角色均来自于“《SAO》系列”，分别是可以作为主力角色的优纪（ユウキ）和支援角色的莲（レン）。



《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》追加新角色

《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》于12月1日更新了1.15版本，再次追加新的系统和角色。这次追加的是系列作品《闪乱神乐2 真红》中作为BOSS登场的神乐，售价650日元。后来官方又在12月15日追加了另一个新角色“奈乐”，在1月4日前售价350日元（原价650日元）。此时还未购入神乐的玩家，还可以直接购买含有以上两名DLC角色的合购包，售价1000日元。系统部分强化了更衣室要素，现在可以和游戏里的妹子们在这里隔着屏幕Kiss了。

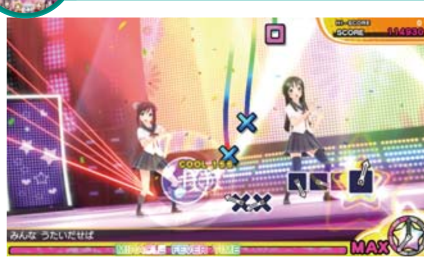








《奇迹女孩祭》体验版配信



采用“《女歌手计划》系列”玩法，以时下多款知名动画作品为主题的音乐节奏游戏《奇迹女孩祭》，已在12月17日发售，同时官方还在PSN放出了本作的体验版供免费下载。体验版中收录了动画《GO！GO！575》的OP歌曲《コトバ・カラフル》，还在犹豫是否要入手本作的玩家可以下载来体验一下。

本月PS+免费PSV游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
命运石之门 比翼恋理的爱人	STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん
自由战争	フリーダムウォーズ
龙翅汤	Dragon Fin Soup

港服

游戏译名	游戏原名
火箭鸟 铁汉雄鸡	Rocketbirds：Hardboiled Chicken

港服

游戏译名	游戏原名
自由战争（港日/港英/港中）	Freedom Wars

美服

游戏译名	游戏原名
火箭鸟 铁汉雄鸡	Rocketbirds：Hardboiled Chicken
自由战争	Freedom Wars

欧服

游戏译名	游戏原名
火箭鸟 铁汉雄鸡	Rocketbirds：Hardboiled Chicken
自由战争	Freedom Wars

《求生档案 天空的彼端》开发者访谈



译 白菜 美编 香山



12月17日发售的《求生档案 天空的彼端》是Spike Chunsoft联合tri-Ace打造的话题之作。这款作品自公布起，就以与《女神侧身像》极其相似的系统吸引了大量老玩家的眼球。相信现在不少玩家都已经购入了本作。在游戏之间，大家不妨来看看本作的开发人员们对于本作诞生的经历，以及一些游戏系统的揭秘。

梦幻合作！？

“Spike Chunsoft×tri-Ace×箕星太朗”实现的过程

制作人齐藤佑一郎。自负为tri-Ace的FANS，为了促成本作的开发，而在暗处各种推波助澜（笑）。

——首先请谈谈决定开发本作的经过吧。

齐藤佑一郎（以下简称齐藤）：其实大概从10年前开始，我们的寺泽（寺泽善德。代表作为“《枪弹辩驳》系列”等）就提到过想跟tri-Ace合作，私底下也下了不少工夫。虽然因为种种原因一直难以实现，不过本作总算完成了这一夙愿。现在就由我接任寺泽，来担当本作的制作人了。

——本作是从什么时候开始开发的？

五反田义治（以下简称五反田）：企划本身大概从两年前就开始了，正式开始制作则起步稍微晚一点点。

——一开始就决定制作RPG吗？

齐藤：是的。好不容易有机会跟tri-Ace共事，游戏类型那必然得是RPG啊。不过如果是泛滥于世的系统和剧本就没有意义了，所以我们也想办法加入了Spike Chunsoft的独有味道。

——箕星太朗先生担当人设也实在令人惊讶。当时的反应是“竟然来这一手吗！”

箕星太朗（以下简称箕星）：其实，当时我自己也是这个反应（笑）。毕竟我从来没有负责过RPG制作的实绩，明明是自己的事情，却也不由得感叹“Spike Chunsoft还真敢啊”。

——不过成品图真的很棒喔！各个角色的表情自不用说，就连他们身着的服装也极富个性，完全能感受到箕星先生的干劲啊。

箕星：能得到这样的评价真是非常开心。另外也给大家提出了很多胡来的要求，真是深表歉意（苦笑）。

齐藤：胡来的要求，说的是那个点子吧。还真是给tri-Ace的同事们添了不少麻烦……

——具体来说是怎样一个情况呢？

五反田：我们在制作游戏时，首先会让公司的设计师设计出角色的人设基调，然后以这个基调来制作3D建模一类的设计，同时请专门的人设师来绘制人设插图。

——原来如此。这段话以前在其他游戏的访谈里也听到过。

五反田：这次也是按照同样的手法来



tri-Ace的董事代表，现役主程序员五反田义治。与tri-Ace的则本真树（企划部部长）一起参与了本作的企划。

展开制作的，不过在拿到箕星先生的插图时，却发现里面加入了我们没有预计到的趣味要素（笑）。

箕星：毕竟是第一次负责RPG的人设（笑）。于是就以“搞不清状况”打掩护，完全按照自己的灵感来设计，不知不觉就……

——原来如此（笑）。能说得详细一点吗？

箕星：以主人公九条辽来说，就是身上这条黄绿色的荧光线了。这是tri-Ace那边所没有的设计。

齐藤：荧光本身就是比较崭新的设计了，而只在服装的单侧加入，更是在游戏人设中非常少见的。

五反田：说得直白一些，如果服装只在单侧加入特定花纹的话，就不能将建模直接反转使用了，于是作业量也会相应地增添一倍（苦笑）……因此在RPG这一类游戏里面采用非对称设计，其实是非常少见的。

箕星：不不不，我可是第一次经手啊（笑）。

——但是，也并没有因此给出NG啊。

五反田：因为插图的质量实在太棒了。我们也不能无视人设所给出的精髓，所以就商量还是修改自己的建模吧（笑）。

齐藤：而事实上，确实因为箕星先生的插图，使得角色的建模更加突出了个性，我认为就结果来说算是很好的化学反应。由Spike Chunsoft与tri-Ace组合，再加上箕星太朗先生，能迸发出想象以上的化学反应。在开发过程中还发生了好几次类似刚刚提到的状况，每次都让我充满干劲。



故事是王道？邪道？

玩家所面临的究极选择是？

——故事与世界观都是由tri-Ace的则本真树先生制作的没错吧？

齐藤：没错。我们是在则本先生给出的情节架构中，再添加许许多多的尝试。说起tri-Ace，给人的印象大都是幻想和科幻要素。本作的科幻要素也非常多，在此之中又融入了现代剧的要素，对于FANS来说应该会有一些新鲜感吧。

——登场人物全是现代日本人，对于tri-Ace来说算是异端吧。顺便问一下，故事基本都在异世界“普洛特雷库萨”展开吗？

齐藤：是的。主人公一行为了返回地球，需要在那里收集名为“存在结晶”的物质。只要触碰到这种结晶，就会感受到留在地球上的亲人们的思念，以及各个角色在地球上生活的片段故事。

——看来不会是单纯的惩恶扬善的故事啊。

齐藤：至少肯定不是主人公作为大英雄惩恶扬善的王道型故事。寄宿了邪神“山咎”之魂的主人公一行人，被名为“天爪”的神明召唤到普洛特雷库萨。也就是说，他们只是被卷入了神明之间的战斗。

——按天爪所说，只要集齐了存在结晶，就能让他们回到地球，但他们之所以遭遇事故，说到底也是因为天爪将山咎的灵魂放逐到宇宙的缘故吧？真的是不讲道理（苦笑）。

齐藤：的确如此（笑），很多地方都不讲道理的。而且主人公一行为了战斗还不得不借用山砦的力量，山砦也是为了自己的复活而在利用主人公一行，这样就形成了一种奇妙的合作关系。在此基础上，还有第三方势力的乱入。最终主人公一行，也就是玩家们，到底要相信哪个势力并与其合作，就是需要思考和选择的地方了。

——也就是说，根据玩家的选择，故事也会发生变化？

齐藤：是这么回事。举例来说，重要的选择中就有让谁以怎样的形式回归地球的选择。也有逼迫主人公必须做出抉择的局面，一定会令人相当烦恼吧。根据玩家的选择，通往结局的路线也会发生改变。当然说得极端一点，分支选项也仅仅是Flag管理的一环而已，但我们还是希望玩家能够用心去烦恼再做出自己的选择。我认为能让“玩家面临究极的选择”，也是游戏所独有的乐趣。



游戏系统耐玩要素满载！

——迷宫探索和战斗部分的动作要素都很强的样子？

齐藤：是的。首先是迷宫部分，既有高低差要素也有机关陷阱，需要玩家使用跳跃或滑铲等行动来进行攻克。当然话虽如此，操作基本都是凭直觉的就能想到的，玩几次很快就能习惯了，应该不会对玩家造成太大困扰。

五反田：还有就是解放邪神之力，强化角色能力的“强欲模式”了吧。

齐藤：发动强欲模式后能够提升移动速度，与连战率挂钩的“连锁遇敌率”也会得到提升，这方面的要素玩家可以在游戏中体会到。

——还有拘束敌人后当做踏脚台使用的特殊能力。

五反田：那是名为“异度因子”的战斗因子



担当本作人设的箕星太朗。由于是初次担当RPG作品的人设，据说过着反复尝试的每一日。

力量。另外迷宫内设置有宝箱要素，其中一部分宝箱是不发动强欲模式就无法取得、或是不解开机关就无法获得的。

齐藤：这些宝箱与故事并没有直接的关系，而是作为耐玩要素设置的。当然，这种宝箱里面的道具通常都比较强力。

——战斗部分如何呢？

齐藤：战斗系统的操作也是凭直觉就能完成的，相信也不太可能因为动作要素而被卡住。我们也有涉及让前卫和后卫交替进行战斗的战略面系统，就算是不擅长动作游戏的人也能够乐在其中。

——就我个人来说，很在意“恶魔强欲”这一要素。

五反田：恶魔强欲，就像是各个角色的固有必杀技那样的招式。

齐藤：队伍里的成员因为天爪的原因而各自寄宿着山砦的灵魂，不过相互之间寄宿的部分是不同的。例如主人公就寄宿着山砦右手的灵魂，当他发动恶魔强欲时，就会以山砦右手的力量攻击敌人。

——通关需要多长时间呢？

五反田：不能完全透露，不过光就看完故事来说也得花上40～50小时吧。

齐藤：这个时长是单单只看主线故事的时长。本作的耐玩要素极其丰富，例如根据战斗的评价还会影响到获得的道具，相信是能让玩家们尽情游戏的作品。当然tri-Ace的作品中不可或缺的通关后EX迷宫也有制作进去。另外还有很多在这里没能透露的要素，还请玩家们在游戏中感受。

——今天真是非常感谢各位。



预定于2016年2月10日发售的《真·女神转生IV 终结》，是一款继承前作《真·女神转生IV》的世界观背景，并从另一个角度完善该世界构造的全新故事。在本辑“走近业界”中，我们为读者们带来了本作的制作人山井一千的访谈，来看看他对本作的一些揭秘，以及对于“《女神转生》系列”的一些看法。

译 胧月 美编 香山

《真·女神转生Ⅳ 终结》制作人访谈

《真·女神转生Ⅳ 终结》将展现这宏大世界的一切

——首先请说说被冠以“终结”之名的本作的企划经过吧。

山井一千（以下简称山井）：前作《真·女神转生Ⅳ》（以下简称《真4》）面世后，公司内就有希望推出本作资料篇的声音。在具体研究资料篇内容时，我们发现等待实现的提案越来越多，于是就以“完全新作”的内容为目标开始了本作的开发。《真4》已经是当时的我们能做到的极致了，然而现在我们发现竟然还能从另一个视点来描写《真4》的世界，那么就借此机会展现这个世界的一切吧。介于以上缘由，我们给新作冠以了“终结”之名。

——《真4》的故事是以一神教与多神教的战争为新的主轴吧。

山井：在一般的RPG里，“神”和“恶魔”仅仅是第三方敌人或伙伴，但是“《女神转生》系列”赋予了它们强烈的人格特征，它们彼此利用、彼此玩弄，营造出暗黑系的故事和世界观。这虽然是金子先生（金子一



Atlus 制作人 山井一千

迄今为止负责导演《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》、《恶魔召唤师 葛叶雷道》、《真·女神转生Ⅳ》等作品。担当本作的制作人。



马，系列的缔造者之一，《真4》中担当剧本原案和系列恶魔设计）的传承，不过正是《女神转生》才能提供这种有悖世界常理的体验，从中诞生出人间情景剧中的真实纠葛，也会在新作中得以良好保留。在此基础上，《真・女神转生Ⅳ 终结》（以下简称《真4F》）会触及人类跟神与恶魔的关系，不仅如此，还会从根源上解释“神和恶魔这类的高等存在体为何一定要介入人类世界”。

——这堪称是直面《女神转生》真髓的话题啊，请务必让我们了解一下。

山井：当然这只是其中一种解释——人类把自己信仰的神和教导作为生活的规范，而一旦发生不好的事又都归咎于恶魔作祟。在残酷的现实前，人们为了追求内心的安定，就需要神和恶魔这样的角色。从认识论的角度说，神和恶魔是信则有不信则无的，如果停止信仰，那么受到信仰的对象就会被消除。有观点认为，正由于人类产生信仰，神和恶魔的存在和力量才得到了验证，该观点阐述了人与神魔的共生关系。可是，随着人类文明的愈加发达，不再想被特定对象束缚。由此又产生出一个危机——人类真的能不依仗神魔（无论客观或主观）单独生存下去吗？这一疑问，便是《真4F》的基石。一神教与多神教的战争是人类各自信仰的神明之间的对立，为了能扎实地刻画好这些，我们会以信仰人群为基础，把故事聚焦在人类身上。

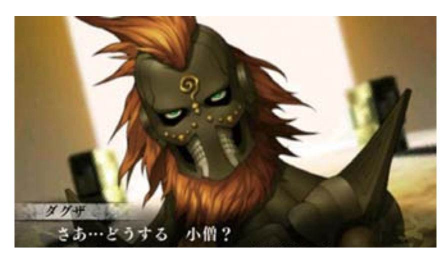




《真F4》贯穿系列精髓的“不得了的故事”

——作为新的剧情视点，这次会从“人外猎人”组织的视角讲述故事啊。

山井：是的。人外猎人是产生于恶魔横行的封闭东京这一极限环境下的特殊人类，相比“我方阵营”这个概念，他们倒更像是线索型角色。主人公是隶属于该组织的15岁少年，这是个可塑性很强的年龄，方便玩家代入体验他的后续成长。主人公个体的死亡，只是乱世魔都一个小角落里轻于鸿毛的琐事，但魔神达格达（凯尔特神话中达努神族的最高神）出于某种意图，赋予主人公非人的力量与寿命，命运的齿轮就此加速。从立绘中就能看出，主人公的表情透着完全不同于人类的气场，如果大家能从中感觉到“《女神转生》系列”一贯的叛逆精神，那将令我们倍感欣喜。



——《真4F》宣传的“不得了的故事”就是这个吗？

山井：本作的“不得了”大致可以分为两种意义。其一是极度现实地表现出“极限状态”下人类的各项反应；其二是故事主题不仅对主人公，更是对玩家自身产生直接干涉。一般的RPG只会通过奇幻的方式来暧昧地呈现，或者干脆不涉及该领域地单纯让玩家作为旁观者。本作主题直白点说——“不是

自己人的全都得死”，也许“都得死”这一说法过于极端了，不过现实中人们的观念体系非常多样，只有与自己产生思想共鸣的人才能走到一起，这思想也将指引着人群的羁绊走向。如果有一天，你觉察到大家的行进方向出错了，你有即使自己变成恶人，也要引导大家返回正确方向的觉悟吗？上述这一矛盾，玩家在新作中跟神魔和人类接触时应该就能感觉到。孰对孰错不是《真4F》要盖棺定论的话题，我们只是陈列出森罗万象的事件，引导玩家找寻符合自己的价值观，这也是“《女神转生》系列”的精髓。



与同伴一同前行、一同奋斗，一切矛盾的尽头是……

——请介绍一下牵扯到主人公的同伴角色吧。

山井：《真4》的主人公是特立独行的孤胆英雄，《真4F》的主人公则有包括青梅竹马的朝日在内的诸多伙伴，一方面要踏寻众神铺设好的道路，一方面又要在同伴环绕、争议不断的情况下进行冒险。本作的“搭档系统”能烘托战斗临场感，同伴们在各自的“思想”（即AI）下行动，表现出与主人公对等的人物像。朝日表现出近来《女神转生》作品中少见的女主气质，是个很单纯的女孩。为朝日赋予生命的声优清家智子小姐，是我以前在观看她的舞台剧时喜欢上





的，觉得很适合这个角色。清家小姐也全力表现了极限状态下朝日成长的思想变迁。

——纳巴尔的再度登场很令人意外。

山井：相比《真4》几个“天命之子”的主人公，纳巴尔遭遇了堪称“喝凉水都塞牙”的挫折，连性命都送掉了。他变成幽灵后，看到比自己小的孩子们遭受现实的折磨，有意识或无意识地有所触动吧。我们期待他能再度活跃，而且他的登场能进一步拓宽故事的广度。



——登场人物的资料和详细的战斗系统也非常令人在意，能介绍一下吗？

山井：关于这些，还请继续关注以后的情报吧。开发组的热情和实力储备都非常爆棚，看着本作的品质逐日攀升，我真诚地感谢每一个奋斗在一线的同事。我们参考了玩家从《真4》反馈的各种意见，在新作中加以改良，包括按键输入、恶魔对话等，完善所有细节，力求打造3DS上的第一RPG。对没玩过《真4》的新玩家来说，这也是没有任何门槛的全新作品，请务必期待！



栏目主持：虫无兮　文 纸鸢

便携领域



转眼又是一年，先说句祝福的话，希望大家在新的一年里平安健康。时光匆匆，过去的几年时间里，智能手机的快速普及已经彻底改变了人们的生活，而围绕手机研发的各种智能设备正在展露头角。这次栏目中一起来看看。

情报室

小米再开发布会，三大新品齐发



红米Note2才发布短短三个月的时间，其后继产品红米Note3就赶在2015年年内火速登场了。以外观来说，这款产品的设计似曾相识，其主要卖点在于采用了金属材质，令人欣慰的是，其内置的电池容量高达4000mAh，这有力地保障了手机的续航。手机厚度保持了最厚处8.65mm的厚度以及164g的重量。另外，红米Note3也是小米旗下首款搭载了指纹识别器的手机，辨识模块被放在了主相机下方，解锁速度据称可达到0.3秒，指纹识别目前仅支持解锁手机和小米钱包的支付，未来会与更多服务进行整合。

硬件部分，红米Note3的核心规格基本跟上代红米Note2如出一辙，也采用了Helio X10处理器，搭配5.5寸1080p屏幕和1300万后置配500万前置的相机组合，系统部分自然是最新的MIUI 7。发售信息方面，红米Note3共有金、银、灰三色，2GB RAM+16GB ROM的版本售价为899元，而3GB RAM+32GB ROM的高配版，则卖1099元。两者皆支持移动联通双网通。

防水还不够——可用肥皂洗的手机Digno Rafre问世







在手机这件事上，日本人从来就不愿意走寻常路，现在仅仅能防水的手机已经不能满足他们了，能用肥皂洗的手机已经来了。京瓷的这台Digno Rafre是全球第一款可用肥皂洗的手机。乍看之下，它好像只是继承了日系可爱风格的产品而已。但实际上，其背盖强韧，能像LG的G Flex 那样“自愈”，其最大的卖点——

长效防水涂层，可以保证手机在用洗手液或者洗手皂清洗、温水冲淋后也完好无损。

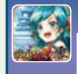
对于喜欢干净的人来说，Digno Rafre的出现简直就是福音。不过手机的硬件配置就没那么强大了，配备2GB RAM、16G ROM（支持记忆卡扩展）、1300万后置相机和200万的前置镜头，支持4G LTE和日本的WiMAX 2+网络，暂时只有au这家运营商的合约机卖，不知道未来会不会有无锁的版本推出，不过多半是不会在日本以外的地区售卖的。

值得一提的是，这款设备采用的是旭硝子的龙迹X玻璃，没选康宁的防菌玻璃，算是美中不足吧。

游戏坊

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） Android/iOS



战国飞鸟 ZERO

战国アスカZERO

■ ORATTA ■ 日版 ■ RPG



ORATTA在智能手机平台上推出了与《百姬缭乱 战国飞鸟》略有关联的新游戏，并命名为《战国飞鸟 ZERO》。既然同样冠上“战国”的关键字，游戏的时代背景自然还是那个群雄割据的战国时代。故事中，谜之势力“黑城家”忽然出现在这片纷乱的大陆上，并带领拥有惊人力量的“魔将”以迅雷不及掩耳之势制压了整个日本西部。结束环游之旅回到故乡的咲姬只能面对一个被魔将大军毁得只剩贫民街的祖国。而玩家需要做的，就是以“家臣”的身分陪伴在咲姬身旁，帮助她重新振作，复兴国家。虽同是“《战国飞鸟》系列”的成员，系统却与前作截然不同。本作是把城镇建设与战斗要素融合为一的RPG，玩家需要在发展城镇的同时收集众多美少女武将，对抗最大的敌人黑城势力。

在城镇建设的部分，玩家可以触摸在城镇待机的武将以提高忠诚度，并以此提升等级来增建城镇设施，然后就能利用各大设施获得更多的资金。除了通过战斗提升角色们的等级外，也可以用资金直接对其进行强化。做好充分的准备后，就可以率领美少女小队向“进击地图”挺进了，消耗“体力”即可进入战斗关卡。本作的战斗操作十分简单，基本上是全自动进行的，在众角色通过自动攻击蓄满能量槽后，玩家就可以触摸屏幕发动奥义给予敌人重创。除此之外，本作还提供了最多30人联合挑战的“魔将战”，一起对抗实力惊人的巨大BOSS！而这种满屏美少女的游戏自然少不了豪华的声优阵容，为本作献声的有上坂堇、加藤英美里等多位一线声优。还等什么？赶紧来收集这些战国美少女吧！











本体免费（含课金要素） Android/iOS



女朋友音乐版

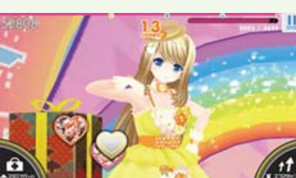
ガールフレンド（♪）

■ Cyberagent ■ 日版 ■ MUG



本作是以手游《临时女友》为题材推出的音乐游戏，玩家可以让登场的多名可爱女孩子组成队伍，欣赏她们唱歌跳舞的身姿。另外，更换这些女孩子们的服装、与担任Center的女孩子加深感情亦是游戏的注目点。本系列向来以精美的人设、豪华的女声优阵容著称，还推出过TV动画版。像佐藤聡美、竹达彩奈、田村由香里、丹下樱、掘江由衣等齐聚新生代与老一辈歌唱能手的声优阵容，光是把名号拿出来就足以吸引人了。与一般的偶像音乐游戏相同，本作也会推出这些角色的原创单曲或组合曲，以后还会追加新角色！喜欢她们的玩家可千万不要错过。







本体免费（含课金要素） Android/iOS

大家的垂钓假日

みんなの　りバカンス

■ GameBank ■ 日版 ■ ACT







本作以享受多人共同垂钓的乐趣为卖点，加之颇具萌力的角色设计，适合喜爱悠闲类游戏的玩家。游戏只需一根手指便能使出各种华丽炫目的技能钓起大鱼，操作简单但又不失爽快，除了可以进行最多8人的同场钓鱼竞技、争夺“硬币”外，也可以4人协力挑战，垂钓梦幻的巨大鱼，享受紧张刺激的玩家互动体验。本作3D绘制的舞台十分精美，如“森林湖”、“珊瑚岛”等场景都具有浓浓的假日风格，另外角色可装备的如鱼竿、衣服、饰品等物件的种类也足够丰富，玩家可以使用在游戏中赚来的金钱购买各种各样的物品，随心所欲地打造自己喜爱的人物形象，自由度颇高。



本体免费（含课金要素） Android/iOS



每日职业棒球

まいにちプロ棒球

■ NHN PlayArt ■ 日版 ■ SLG

一款被日本棒球官方机构所承认的监督型棒球游戏。游戏中的球员来自日本十二支真实的职业棒球队，并配以真名与真人图像，收录了总计500名以上的职业球员与棒球监督。玩法主要为收集球员卡片并对其进行强化，自由编成玩家中意的队伍后以棒球监督的身分安排打线、防线等具体配置，为获得比赛胜利而进行一系列战术布置。除了编队，游戏还融合了盗垒、强挥、打带跑等动作指令与强化角色的育成要素，以求让玩家获得更为真实的游戏体验。此外，本作还包含“对战模式”与“挑战模式”，在对战模式中，可以与全国的玩家进行实时对战，只要在赛事中获得胜利即可得到奖励并提升全国排名榜中的排位；“挑战模式”则是带领自己的队伍与十二支真正的职业棒球队决一胜负，职业球队会以真实的人员配置迎战，顺利获胜后甚至能够得到珍稀球员卡片。







本体免费（含课金要素） Android/iOS



战国修罗 魂

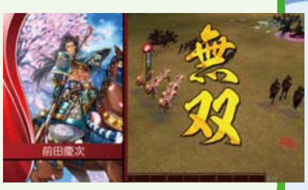
战国修罗SOUL

■ Creek & River ■ 日版 ■ RPG

本作是一款以日本战国时代为背景的3D即时战斗RPG，玩家作为原创主人公参与到乱世的战争中。游戏的最大卖点是请来了GACKT作曲并为上杉谦信配音，偶像团体“假面女子”也参与配音并演唱主题曲《散华》，此外还有大冢明夫、堀江由衣、铃村健一等众多知名声优加盟。武将全部以卡片的形式呈现（这无疑也是课金的重点），卡图绘制非常精美，消耗魂（SOUL）可以让武将升级从而提升战力，利用素材卡或素材道具，也能令武将发生不同形式的进化。出战队伍中最多只能派出5人，其他武将可以作为主力的“从者”提供能力加成。战斗以即时制的形式展开，存在“枪兵→骑兵→弓兵→枪兵”的三角克制关系，因此需合理布阵。部队会自动向敌方进军，玩家只需要在适当的时机发动特技，就能主导战局。获胜后则能得到武将卡、武器等作为奖励。



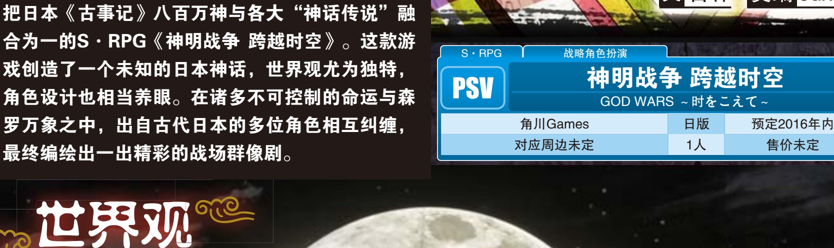




GOD WARS ～時をこえて～

角川Games在11月10日同时公布了由《深爱》画师箕星太朗参与制作的两款作品，其一正是把日本《古事记》八百万神与各大“神话传说”融合为一的S・RPG《神明战争 跨越时空》。这款游戏创造了一个未知的日本神话，世界观尤为独特，角色设计也相当养眼。在诸多不可控制的命运与森罗万象之中，出自古代日本的多位角色相互纠缠，最终编绘出一出精彩的战场群像剧。

文 古林　美编 Juxi



S・RPG	战略角色扮演	
PSV	神明战争 跨越时空 GOD WARS ～时をこえて～	
角川Games	日版	预定2016年内
对应周边未定	1人	售价未定

世界观



无人知晓的另一个日本神话

故事简介

很久很久以前， 以富士国、出云国与日向国这三个国家为中心组成了一个美丽的大国，其名为瑞穗国。瑞穗国的国民热爱和平，讨厌斗争，崇敬祖灵，与大自然共生，是一个十分平和的民族。

然而当瑞穗国内出现稻作技术以及制铁文明后，人们开始互相斗争、破坏大自然，甚至对众多祖灵不屑一顾。很快，瑞穗国各地出现洪水、地震、火山喷发等多个天地异变之象。为了阻止一次足以毁灭整个世界的富士山大喷火，富士国女王月读把自己的爱女咲夜献祭于火山口。为了预防下一次的大喷火，女王月读又把另一个祭品——咲夜的妹妹辉夜困于竹子结界之中，就此失去了踪影。

那之后过去了十二年，在结界中长大成人的美丽公主辉夜在一次农民起义中被青梅竹马的少年金太郎趁乱救出。不愿意白白成为活祭品的辉夜决定亲手改写自己的命运，与金太郎一起逃出富士国，踏上寻找母亲月读的一场瑞穗国之旅。

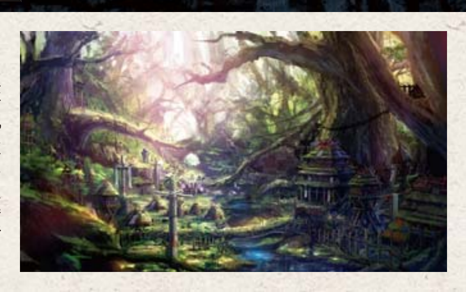




三大国

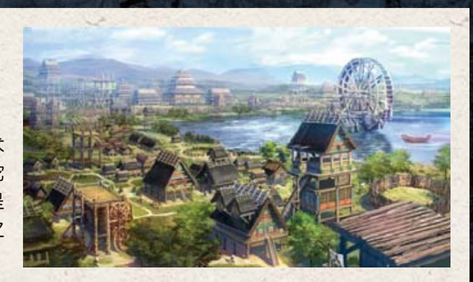
富士国

以富士山为中心组成的最古老王国，象征了瑞穗国的母性。被称为“森林之民”的国民把自然与祖先当作神灵来崇敬与供奉，其中最受尊敬的自然是创造了瑞穗国的两位大神伊邪那岐与伊邪那美。另外，富士国的建国者月读是一位巫女，能够与大自然的神灵、黄泉之国的神灵进行对话。



出云国

坐落于瑞穗国中心位置的巨大联合国家。不以武力支配他国，也不强行设立统一的国家，反而注重于以商贸交易的方法普及土木建筑技术与医疗技术。建国者须佐之男是曾打败八岐大蛇的英雄，如今治理着这个巨大的联合国家，是一位出色的国君。这个国家的人民被称为“铁之民”。



日向国

以九州中部、南部为中心，是三大国中最年轻的新兴国家，国民被称为“海之民”。日向国的建国者天照一心希望能保护人民，为了对抗来自鬼界的大喷火，决心向其他国家进军以增强国力。

角色介绍

出自日本各个神话传说的主要角色们！

辉夜 カグヤ

富士国公主月读的三女，拥有强大灵力的巫女。根据其母月读的命令，年幼的辉夜成为下一次富士山大喷火时用于献祭的活祭品，因此从小就被幽禁在富士浅间的宫殿里。在获得自由之后，辉夜为了找出母亲月读下达这个命令的真相而踏上了旅行。



咲夜 サクヤ

辉夜的姐姐。十三年前，为了平复众神的怒火而成为活祭品，献祭于富士山的火山口。

大国主 オオクニヌシ

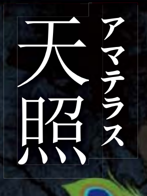
出云国王须佐之男的长子，是一位能言善辩、英俊潇洒的美男子，与女性关系有关的香艳传言不绝于耳。因看上了辉夜而对她提供帮助。

月读 ツクヨミ

富士国女王，咲夜与辉夜的母亲。是一位充满温暖与慈爱的女性。十三年前为了平复众神的怒火，月读把自己的女儿咲夜献祭于富士山火山口。在那之后，她把国事交托他人，就此失去了行踪。

桃太郎 モモタロウ

日向之王天照的长子。文武双全的一代英杰，作为下任国王的他备受国民期待。桃太郎的性格充满霸气，同时拥有优秀的行动力，梦想是建立一个中央集权制的国家。



天照 アマテラス

日向国女王，桃太郎的母亲。在三大国的君主中，她是最年轻也最有精力的一位，对于扩大国家领土这件事十分感兴趣。

须佐之男 スサノオ

出云国国王，大国主的父亲。一位所向披靡的战士，仅用自己这一代的时间就让出云成为一个强国的英雄人物。为了使国力更为强盛，他并不注重于发展军事力量，而是从经济与技术这两方面让国家获得更大的根基与底蕴。如今年事已高，大家认为他不再具备过去那般强大的力量。

怪物

火之鸟



象征了阿苏山的八百万神。伴随阿苏山的鸣动，火之鸟出现在辉夜一行人眼前。过去曾因月读、天照与须佐之男的行为而大为愤怒的它决定把这份滔天的怒火转向辉夜等人。

大神



象征了山的八百万神。因山体崩塌、森林采伐等破坏大自然的行为而燃起涛涛怒火，如今已经完全失控，成为四下作祟的邪神。

果汁：这个大神好像和我认识的不一样……



战斗系统

自古传承的传统职业与丰富的游戏要素！

本作的战斗采用了传统的回合制战棋系统，让众多角色在含高低差的地图中进行战斗。每个角色都有自己的固有职业，配合丰富的成长要素，给玩家带来战略性相当高的游戏体验。

游戏中有总计超过30种的角色职业，还有超过200种传统武具以及600个以上的技能。通过设置角色职业与技能即可自由编成玩家所喜爱的队伍，挑战各不相同的关卡。技能除了受限于特定职业，还有角色专用的特殊技能，针对不同的地图配置以及实际战况，玩家需更改角色技能以求过关。



▲辉夜的最强技能“神仪天之迦具矢”，能把敌人一网打尽。

▼队伍编成画面，可以针对不同关卡的特色对角色的职业与技能进行设置。



▲职业“战人”的技能树，消耗所需的 JP 点即可学习新的技能。



いけにえと雪のセツナ

Story

在9月的TGS2015展会期间，SE旗下新工作室“东京RPG工厂”正式向玩家公布了一款以求找回传统与感动的JRPG《祭品与雪之刹那》，官方宣称其制作理念为“使用最新的当代技术制作一款能够打动心灵的RPG”，赋予其相当高的定位与期望。下面就一起来看看这款作品的现有情报吧。

文 古林 美编 Juxi

RPG	角色扮演	
PSV	祭品与雪之刹那 いけにえと雪のセツナ	
Square Enix	日版	预定2016年2月18日
对应周边未定	1人	5184日元



剧情简介

在这个岛上，有一个自古传承下来的习俗。

每过十年，就要奉上祭品以镇压四下肆虐的魔物灾害。依靠这个供奉祭品的仪式，岛屿才能勉强维持和平与安稳。然而还未到下一次举行仪式的年份，魔物的数量却忽然剧增。岛上的居民发现事态严重，决定不再等足十年，而是提前供奉祭品以求平复可怕的魔物灾害。

此次的祭品名为“刹那”，是一位拥有强大魔力的十八岁少女。为了把成为祭品的少女送达举行仪式的“边缘之地”，护送队带着刹那踏上了一场冰天雪地间的旅途……

传统要素

护送团在前往边缘之地的过程中，需要造访不同的村子并整理装备。一边与凶暴的魔物进行战斗，一边在雪白的世界中前进。角色成长与装备定制都是传统RPG必备的要素之一，足以唤醒玩家对于老RPG的美好回忆。





Character

刹那

仪式的活祭品，需要亲自前往边缘之地履行使命的少女。性格率直而纯粹，是个比起自身更担忧护送团安危的大好人。明知道此行的目的是献上自己的性命，刹那却从不曾犹豫。保护同胞的强烈信念让她能够不惜一切地去完成使命。

主人公

实力高强的佣兵，因为某个任务而来到这座岛屿并与刹那相识，之后还成为了护送团的一员，负责护送祭品前往仪式之地。一次命运的邂逅使他接下护送少女前往死地的残酷天命。

久远

在刹那成为祭品之前就来到了这个村子，一位充满谜团的旅行者。如今她成为护送团中的战士，深受村民信赖，刹那更把她当成自己的姐姐般尊敬。对于这趟旅行，她有着比任何人都更坚定的信念，抱有绝对不能失败的责任感与使命感，因此常常与沉默寡言且不知作何想法的主人公发生冲突。

黄泉

过去曾在“祭品之旅”中担任护卫并成功完成使命的老练剑士。日常言行显得过度开朗与没心没肺，使“驻扎地”的人们认为他已经变得毫无志气。在这次的护送任务中，他活用过去的经验带领大家渡过难关，还会给同伴提出有用的建议，是个喜欢照顾人的家伙。与久远一样，他把刹那的安全放在第一位，日夜守在她的身边。



System

ATB系统

SE社多个著名RPG的重要特征之一就是ATB系统，本作以经典名作《时空之轮》的ATB2.0系统为基础，打造了一个更具紧张感的指令选择型战斗系统。



蓄满ATB槽后才可以行动，如果有复数角色蓄满ATB槽，玩家还可以指定他们的行动顺序。



根据敌人与角色的位置关系，可以给予敌人范围性伤害，也可以远程攻击位于飞行道具轨迹上的敌人。仔细思考行动设置的时机，即可使战况更加有利。

刹那系统

在战斗中看准时机按下按键，可以使技能的效果进一步提高，这就是本作所特有的“刹那系统”。



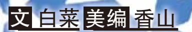
角色状态栏一旁的蓝色圆圈图标为刹那槽。角色行动、受到伤害或在蓄满ATB槽后放置一段时间，都能有效积蓄刹那槽。



蓄满刹那槽的能量后，只需配合技能发动的时机按下按键就可以成功发动追加效果。普通攻击与一部分攻击技能会追加更多的伤害。



连续使用技能，还能得到回复效果或增加会心一击几率等多种追加效果。


文 白菜 美编 香山

サモンナイト SUMMON NIGHT 6 Lost Borders 失われた境界たち

在本辑的情报中，终于明确了一个重要情报：从里恩巴姆被召唤到萤世界的角色，其实有可能是来自不同时间轴和平行世界的。这也算是解决了系列旧作男女主人公选择上带来的问题。不管玩家当时选择的是哪一方，都有可能在本作中看到自己喜欢的主人公喔。

S・RPG	战略角色扮演	
PSV	召唤之夜 6 失落境界 サモンナイト 6 失われた境界たち	
BNE	日版	预定2016年春
对应周边未定	1人	售价未定

相关报道：Vol.238、239

在拉玖一行人面前出现的『魔王勇人』！

故事（拉玖篇）其一



与马格纳和亚蒂结伴同行的过程中，拉玖的同伴帕茨突然间陷入了难以言喻的恐惧之中，众人亦察觉到附近有一名散发着不祥魔力的年轻人。年轻人名为“勇人”，似乎是马格纳他们的熟人，但马格纳所知的勇人，应该是秘密守护着里恩巴姆的勇者“誓约者”才对……

魔王勇人面对拉玖一行人展现出压倒性的力量，就在危急之际，名为“绫”的少女赶来助阵。她正是继承了传说中的“誓约者”之名，作为艾尔格的代行者、守护着里恩巴姆的勇者。看来从里恩巴姆被召唤而来的人，似乎都是来自各个不同的时间轴和平行世界！？





被魔王夺去意识的勇者

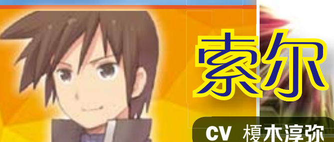
勇人

CV 森川智之

从现代日本被召唤至里恩巴姆的少年，却被“萨普雷斯的饿龙魔王”夺去了意识。魔王为了吞噬勇人的世界，在前往通向现代日本的“门”的途中，却被召唤至茧世界。被召唤出来的时候魔力遭到了大幅削弱，产生了严重的饥饿感。因此平时会乖乖待在勇人心中，但偶尔也会占据勇人的意识，搞出一些麻烦事来。



►魔王化的勇人毫不留情地攻击拉玖一行人。



索尔

CV 榎木淳弥

身为高级召唤师的自信少年。为了拯救被魔王附身的朋友勇人，追赶魔王进入通向异世界的“门”之际，却被一同召唤至茧世界，同时魔力也遭到大幅的削弱。

克拉蕾特

CV 佐仓薰

重视礼仪的护界少女召唤师。与绫是亲友，相互之间结下了深厚的信赖关系，并共享着某个秘密。来到这个世界时魔力锐减，无法使用大规模攻击召唤术之类的法术。



◄即使失去了大部分力量，克拉蕾特依然会尽己所能帮助队伍。



绫

CV 白鸟由里

相貌楚楚可人，同时也有着面对理想贯彻信念的坚强内心的少女。与其他从里恩巴姆被召唤而来的人不同，她似乎是以自身意志来到这个世界的。长着一张恬静的脸庞，却经常做出一些大胆的行为，从某种意义上来说算是腹黑性格。



▼绫的强力召唤术必然会成为拉玖他们的一大助力。

以自身意志造访茧世界的誓约者

来自不同时间轴的来访者们！

其二

拉玖一行人与马格纳的同伴亚梅尔相遇了。亚梅尔正与自称海贼的男子凯鲁、以及梅特拉族的少年雷希一起行动。朋友相见，马格纳与亚梅尔非常开心，但一旁的雷希却陷入了混乱之中。

雷希虽然认识亚梅尔，但亚梅尔却不认识雷希。不仅如此，根据雷希的说法，他作为护卫兽侍奉的主人、同时身为亚梅尔的好友的，应该是一名女性才对。亚梅尔此时察觉到，雷希似乎是来自与自己不同的平行世界。在那个世界里并不存在马格纳与佐叶佐，代替他们的是雷希、以及作为他的主人所存在的少女托莉丝。

为何不同的时间轴会交错？为何自己会被召唤过来？茧世界的谜团越来越深……



凯鲁

CV 松本保典

海贼凯鲁一家的首领。因为两柄魔剑引发的骚动而漂流至遗忘之岛，将魔剑适合者亚蒂作为上宾款待，之后在与岛上的谜团和帝国军的战斗中突然被召唤至异世界。因为处乱不惊的性格，很快接受了现状，决定先寻找同伴，于是开始探索这个世界。

亚梅尔

CV 桑岛法子

从丰穰的天使阿尔米涅的魂之碎片中诞生的圣女。在傀儡战争中与宿敌梅尔基特斯对决之后，作为神圣大树的化身重生，与马格纳他们一起在禁忌之森安静地生活着，然而突然被召唤到茧世界，并与马格纳他们失散。在寻找马格纳的途中遇到了凯鲁，在治疗了他的伤势后共同行动。



雷希

CV 佐藤智惠

幻兽界的物种梅特拉尔。因为作为魔力来源的角遭到破损，因此被认为不成气候，整天只能负责家务事。在原来的世界中被托莉丝召唤为护卫兽，但是在来到茧世界时失去了大部分力量，结果只得更加专注于家务事的打理……

与第一个朋友的相遇改变了少女！

故事（阿姆篇）其一

居住在茧世界的少女阿姆，原本与珍奇的生物同伴吉尔特一起过着平淡的生活。某一天，她看到过去从未见过的大规模光柱接连倾泻而下。按耐不住的好奇心驱使她前去调查其中之一的光柱，找到的却是来自异世界里恩巴姆的人类——名为夏美的少女。

从未与他人产生过接触的阿姆，正因为不知如何对待夏美而左右为难时，另一道光柱落在附近，那里有着夏美的朋友卡西斯。看着沉浸在再会的喜悦中、相互信赖着的两人，阿姆内心产生了一丝憧憬，想要改变一直以来的自己。她下定决心，为了帮助夏美寻找同伴而踏上了旅程。





▲与积极乐观的夏美之间的友情，为阿姆封闭的心灵带来了变化。



夏美

CV 半场友惠

从现代日本被召唤到异世界里恩巴姆的少女。就在她逐渐开始适应异世界的日常时，又被召唤到了茧世界。因为完全跟不上状况的变化，一筹莫展地哭起来的时候，被阿姆捡到。虽然对阿姆那冷漠的态度感到不安，却又受到阿姆无微不至的照顾，甚至还得到她的帮助、一起寻找失散的朋友卡西斯。

误入异世界的流浪者



卡西斯

CV 户田惠

因为召唤时的影响导致魔力衰减，无法正常战斗，在遭到野生召唤兽袭击的危机下被夏美与阿姆救助。虽然自称拖油瓶加入队伍，但以其明朗的个性作为队伍的开心果而活跃着。另外作为天真无邪的夏美的保护者，暗地里排除着各种危险。



新的来访者以及神秘的怪物！

其二





阿姆一行人开始探索下一个光柱落下的场所，在那里出现的是托莉丝与巴鲁雷尔。夏美出声劝阻正在吵架的两人，但从未有过面识的两人竟然认得自己，令她非常惊讶。

讨论之下，众人得知托莉丝与巴鲁雷尔是来自与夏美不同时间轴的里恩巴姆。就在此时，从未见过的神秘怪物出现并袭击众人，阿姆与托莉丝两班人马一起协力将其击退。而被击倒的怪物化为丝线消失的景象，也让众人再次认识到这里是跟里恩巴姆不同的世界。

托莉丝



CV 木村郁绘

伟大的“调律者”，制造出被诅咒的“召唤兵器”的克雷斯蒙特一族的末裔。被召唤到茧世界时，正与同伴们一起为了打倒梅尔基特斯而向着禁忌之森前进。掉落到茧世界后，与共同行动的涅斯提失散。在与巴鲁雷尔一同寻找涅斯提的途中与阿姆一行人相遇，接着自然而然地成为了一行人的领队，同时展现出了少见的大姐姐气场。





巴鲁雷尔

CV 阪口大助

原本是灵界的恶魔王之一，却因为托莉丝的“誓约”，以小鬼的样子被作为护卫兽召唤出来。一开始虽然满腹牢骚，但后来对于不摆主人架子的托莉丝产生好感，如今作为对等的朋友一起旅行。虽然解除“誓约”就能取回恶魔王的身姿与力量，但来到茧世界之后力量显著减弱，就连正常战斗也很成问题。

半人半鬼与机界召唤师

其三

目睹远方的爆炸，阿姆一行人赶紧前往现场，目击到正在战斗的托莉丝的师兄——机界召唤师涅斯提。涅斯提来到茧世界后，与路途中结识的看护人偶库侬一起寻找托莉丝的踪迹，却在半路上遇到了带着一大群妖怪横冲直撞的暴走狂乱半人半鬼——卡侬，不得已陷入交战之中。而卡侬则是夏美与卡西斯原本就认识的少年，知晓他原本善良内心的夏美尝试去说服，但卡侬却没能回复正常。此时阿姆注意到卡侬的身后有连着散发出不祥气息的丝线……





库侬

CV 立野香奈子

机界的从军看护人偶。因为与雷克斯等人的接触，使得原本未完成的感情程序得到发展，期望自己拥有更接近人类的感情。来到异世界后，虽然医疗能力仍然保留着，但已经没有多余的力量展开武装，因此专念于后勤。

涅斯提

CV 绿川光

从机界逃亡至里恩巴姆的融机人莱尔一族最后的末裔。为了打倒梅尔基特斯，与师妹托莉丝一起前往禁忌之森的途中被召唤到异世界，并与托莉丝她们失散。虽然是值得依靠的军师型角色，但猜疑心太重偶尔也会导致同伴之间不合。对待年长的长辈非常注重礼仪，但面对无礼之徒则毫不留情。

卡侬

CV 泷本富士子

不良集团奥普提斯的成员。与首领芭诺萨结下兄弟的契约，相互信赖。身为半人半鬼的“响界种”，会因为愤怒而忘我，化为恶鬼暴走。平时的性格非常温和，被召唤到这个世界后，在寻找芭诺萨的途中遭到持有恶意的“丝线”侵蚀，导致无法压抑自身的鬼之血。

游戏系统

故事的剧情通过 AVG 部分展开，玩家要与同伴们一起解决世界各地发生的事件。而通过支线事件或据点对话，也能提升同伴之间的好感度。在各个章节的最后，还会发生系列玩家都很熟悉的夜会话！选择自己喜欢的角色，通过夜会话来提升他的好感度吧！好感度高的角色，支援召唤的效果也会得到强化，连携攻击的发动率也会提升，在战斗中能够更加活跃！当然也有除此之外的其他恩惠哦！

▲帕茨体内的异次元空间收纳着拉玖至今为止收集的种种物品。如今就连同伴们的住所也收纳在其体内，好一个移动据点。

夜会话系统健在！



◀▲与同伴对话时偶尔会出现选项，选择正确的话能够提升好感度哦。



■用户界面更改得一目了然，与同伴们多多展开交流吧！

创新的主人公选择！

作为系列传统，玩家需要在男女主人公之间选择其一来进行游戏。在过去的作品中，故事剧情都围绕着被选择的主人公的视点展开，没被选上的主人公则不会在故事中登场。而在本作中，不管玩家选择哪一边的主人公，两名主人公都会在故事中担当重要的角色。在序章体验过两位主人公各自的故事之后，就要选择以哪位主人公的视点展开游戏。而没有被选上的主人公，日后也会加入队伍，甚至可以通过夜会话来提升好感度！



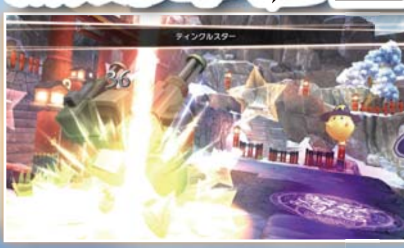
▲故事的序章会以拉玖、阿姆各自的视点来展开。





◀▲系列的标志性夜会话同样会发生在两位主人公之间。

熟练掌握召唤术！





▲▼与召唤兽共斗于战场上！

获得召唤石后，就能通过召唤术使召唤兽具现出来。召唤兽不同，所能发动的术的效果也多种多样，从攻击到回复应有尽有。通过周围同伴的支援，从而提升召唤术效果的“召唤支援”系统也健在！发动召唤术时，消耗周围同伴的 MP，就能强化召唤术的效果。另外，部分召唤兽还能作为可操作单位召唤至战场上，必将成为玩家可靠的战力。

羁绊带来的合体召唤——“召唤爆发”

由历代角色之间的羁绊所诞生的合体召唤术，那便是“召唤爆发”！这是将参加战斗的各个单位所持有的召唤术组合起来，具现出全新召唤兽的超强力召唤术。召唤爆发的发动条件为选择召唤者 3 格以内的我方其中一名成员联手发动，除了召唤术的属性叠加起来外，参与召唤的单位本身是战士型单位还是召唤士型单位，也会对召唤兽的外观和技能产生影响。召唤者若持有高级召唤石，又或是与联动召唤的单位好感度较高，召唤出来的召唤兽也会更加强大。而且存在必须满足特定条件，才能以召唤爆发召唤出来的特殊召唤兽喔！



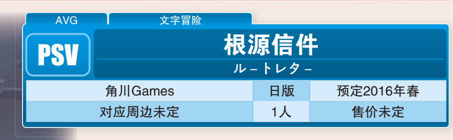


◀▲多多尝试各种不同的召唤爆发组合，找到强力的召唤兽吧！

文 果汁 美编 香山

跨越回忆与现实，揭开事件的真相





AVG	文字冒险	
PSV	根源信件 ルートレター	
角川Games	日版	预定2016年春
对应周边未定	1人	售价未定

角川Games将会推出全新的“角川游戏悬疑系列”，其第一作就是本作《根源信件》。故事发生在充满自然与历史色彩的岛根县，主人公在偶然看到来自15年前的笔友——文野亚弥的最后一封信后得知惊人的事实。为此，主人公前去岛根寻找笔友，想要揭开15年前的事件真相。近日官方公布了文野亚弥以及知道事件线索的友人田中耕介的情报，接下来就一起看看吧！

故事起因

中村贵之是居住在东京的33岁男性。他对15年前进行书信交流的笔友文野亚弥抱有好感，但由于在寄出第十封信后没有收到回复，以为被她讨厌了，于是便没有继续交流。直到15年后，他在偶然间找到了谜一般的第十一封信，里面的内容则让人匪夷所思——“我杀了人，必须去赎罪。就此永别了，再见”。15年前到底发生了什么事？线索只有她留下的信与七名同班同学的证言，笔友到底是天使还是恶魔，她现在又在哪里？一切的真相都有待揭开。

人物介绍

文野亚弥

CV 日高法子

主人公中村贵之15年前的笔友，当年是就读岛根县立松江大庭高校的高中三年生。从她描述高中生活的文章来看，可以得知她是一位温柔、会为人着想、并被一些能互相理解的好朋友们包围的学生。对主人公来说也是一位对其抱有些许恋心的优秀笔友。

田中耕介（眼镜）

在松江市政府的苦情受理科工作的男性。对文野亚弥的事闭口不提，其真正身分是亚弥的信件里所提到的朋友“眼镜”。当年被称为学校第一的秀才，但是从高中三年级的夏天以来成绩就开始下滑，最终落榜于第一志愿的国立大学。言行彬彬有礼，但是没有自信，似乎还没有从15年前的束缚中解放。

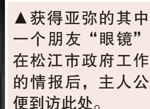
游戏系统

本作游戏进行方式分为两部分，分别为找出亚弥的“文字冒险部分”与增加亚弥好感度的“模拟部分”。

文字冒险部分

留下谜之信件后就突然消失的笔友“文野亚弥”，知道其真正身分的，只有亚弥在信中提及的同班同学们。玩家将扮演主人公中村贵之，从亚弥信中描述的朋友们的性格、习惯以及外号这些信息中找出没有碰面过的“朋友”。但即使这样费尽千辛万苦找出亚弥的朋友，他们也不会老实回答关于亚弥的问题。因此玩家需要收集隐藏在岛根的证据与证言，追问这些友人，揭开他们所隐藏的 15 年前的真相。





▲获得亚弥的其中一个朋友“眼镜”在松江市政府工作的情报后，主人公便到访此处。

◀在市政府内现身的男性并没有佩戴眼镜，并表示自己不知道亚弥的事。



▲此时把他感兴趣的电视节目新闻展现给他看的话，他就会很自然地戴上眼镜查看。



▲根据信件提及的“眼镜”喜欢猫的情报，给他看珍稀的猫咪周边，就能让他大幅动摇！

こんにちは。
今日はクラスメイトのメガネくんについて書きます。
テストの成績は常にトップで高校一の秀才です。
昨日、休み時間に勉強を教えてもらいました。
教え方が上手で、勉強をするのが楽しくなりました。
メガネくんはきっと偉い人になるんだと思います。
将来、ノーベル物理学賞をもらったりして。
そうなったら、私はそんな人とクラスメイトだったんだと自慢します。
メガネくんと同じ教室で勉強したことは、私の宝物です。
そういえば、勉強以外に趣味のないメガネくんですが、
大の猫好きのようです。
猫は古代エジプトで神の使いだったそうです。
テストは運も左右するので神の使いの猫に優しくするんだ
猫グッズも集めていて、八重垣神社のおみくじにつ
金の猫のお守りをもらいました。
これで神様も味方してくれそうです。

▲亚弥寄过来的信件。

模拟部分

在这部分里，主人公会回忆 15 年前寄给文野亚弥的书信的内容。玩家可以从复数的选项里选择一个回答，作为当时寄出的信件内容，根据内容不同会影响文野亚弥的好感度，最终影响故事的结局。



▶回忆 15 年前和亚弥的交流内容，当时的回复需要从选项里选择。

白菜：朝着美好的结局努力吧。



世界虽然会因勇者的行动发生改变，但世界并非只有勇者一人存在。本辑的情报会为大家介绍大量本作的关键角色，他们与勇者之间的互动都会为世界带来影响。关于勇者最后的葬礼的详细情报也一举公布。文 白菜　美编 Juxi



RPG	角色扮演	
PSV	勇者将死 勇者死す。	
日本一Software	日版	预定2016年2月25日
对应周边未定	1人	6458日元
		相关报道：Vol.237

勇者死す。

光盘 POCKET HALO 视频收录

女主人公们

本作的NPC角色都有着各自的立场与存在意义，特别是女主人公级别的角色，基本都各自象征着在击倒魔王之后，世界所面临的各种问题，玩家所扮演的勇者要在存活的5天之内想办法解决她们所抱有的各种困扰。奈何时间有限，勇者不可能一次性解决所有人面临的难题，经常陷入不得不放弃其中一些委托的境地。完成哪些委托，放弃哪些委托，都会对5天之后女主人公们的未来境遇、甚至是世界的动向产生影响。

（リュー）琉

声优：加隈亚衣

剧情背景

琉居住在国家中央的广阔森林深处的森人村落。她所居住的森林对于森人来说是生活的重要基础，但对于生活在周边的人类村民来说，同时也是死活相关的资源。如此一来，两者的对立无可避免，而琉为了守护森林里的树木，正考虑为森林张开结界。

▶琉委托勇者帮忙张开森林的结界，以避免森人与人类之间的冲突。





被称为“森人”的亚人种女性。在讨伐魔王的战斗中，与勇者共同行动。在那之后，作为游击队的领导者，与试图砍伐森林树木作为复兴资材的人类进行着争斗。性格骄傲不逊，擅长弓箭射术与风之魔法。

“森林的树木，对我们森人来说等同于性命。不能让人随意砍伐。”

（サラ）
莎拉



『啊，神啊！有下定决心说出口真是太好了……』



剧情背景

即使魔王被消灭，仍然有民众对未来抱持不安。为了这样的人，莎拉准备再建大圣堂。建造大圣堂所需要的神体和建筑资金是一笔莫大的金额，因此也有不少人认为，这笔资金与其用来修建大圣堂，还不如拿来调配复兴用的资材和粮食。



▲除了向勇者要求一笔莫大的金额外，莎拉似乎还有其他的难言之隐……

以“神明之前人人平等”为教义的玛娜教会的修女。在与魔王的战斗中，以神明的名义召集了亚人种参与战斗。为了再建在战斗中被烧毁的大圣堂而不断努力的、擅长杖术和水之魔法的少女。

『既然都困得到我这里来了，就来帮我干点活吧？』

（メリーアン）
梅利安





剧情背景

梅利安并不依靠对应速度缓慢的国家，而是准备靠自己的研究成果来清洗被污染的土地，从而一次性解决粮食、建筑资材、燃料等问题。为此她委托勇者寻找三件种类稀少的道具，然而其中之一却也是琉所需要的道具。



▲要达成梅利安的委托，势必就要放弃琉的委托，应该如何抉择？

居住在受战争危害最为严重的东村，自称天才科学家的少女。因为言行举动极没常识，被周围人称为魔女，实际上一直在研究如何让荒废的土壤重现生机。武器是鞭子一样的道具，擅长所有属性的魔法。

白菜：作为精灵控，我选琉（坚定）。

『哟，来得正好。我有事想要你帮忙。』

(ナオミ)直美

被称为“穴民”的亚人种女性。穴民擅长矿石采掘与金属加工技术，击倒魔王的勇者身上的装备便是出自穴民之手。而他们现在正因逃进坑道的魔物残党而大伤脑筋。直美擅使巨锤，擅长火属性魔法，是大姐头气质的女主人公。

声优：行成とあ

剧情背景

直美他们穴民的工作场所坑道因为被凶暴的魔物侵占，难以采掘矿石，使得收入受到影响。而且向国家缴纳矿石的期限也逐渐临近，直美非常担心如果不能按期缴纳，恐怕会被剥夺开采权。为此她以其他女主人公所需要的稀少道具为报酬，拜托勇者赶走坑道里的魔物。



◀能够获得珍稀道具的委托，但衰竭状态下的勇者恐怕无法胜任。接下任务的时机很重要。





(ビビ)碧碧

声优：福圆美里

剧情背景

由于战后的混乱，国家机能无法正常运作，碧碧考虑以经济的力量带动世界复苏，于是在全世界的城镇或迷宫中做着买卖。找到她的话随时可以进行购物，偶尔会出售一些对其他人来说有用的道具。

外表看似幼小，却已经是满世界做生意的少女商人。有着敢于向未来进行投资的大胆性格，梦想着将化为废墟的城镇复兴为商业都市。武器是投掷用匕首，还雇了两个保镖。



◀碧碧所持的商品中，有着其他女主人公需要的珍稀道具喔。

“为了实现大家的小小梦想而四处旅行的神秘美少女商人，那就是我碧碧酱！”

二周目故事

本作为各个女主人公准备了独有的二周目故事。在经历过一轮生死轮回之后，当勇者在二周目找到同一个女主人公时，也许剧情会发生改变喔？

▼一周目是委托勇者帮忙为森林张开结界的琉，不知为何在二周目中要跟勇者玩游戏……



一周目



二周目



(ヨナ) 优娜



在勇者与魔王同归于尽的瞬间，忽然被天界的启示选择为“下一任勇者”，肩负起使命的少女。非常崇拜勇者，所以模仿了他的外观。

剧情背景

成为勇者并不是一件简单的事，然而世间却对优娜抱有极大的期待，王族与教会方面也将优娜以勇者继承者之名大大宣扬出去，而优娜更是被要求在数日之间掌握勇者耗费数年才取得的力量。过大的使命感与责任心形成的重压，以及拔苗助长般的成长方式，都在逐渐侵蚀着优娜的身心……



◀只有勇者才能习得的究极火属性魔法“ダイヴォ－ラ”，优娜的目标就是习得这个魔法。



◀复活的勇者要在5天内想办法将优娜培育成真正的勇者。

(ベラナベル) 贝拉纳贝尔

声优：金元寿子

被勇者击败的魔王吉尔的独生女，魔界的公主。尽管如此却无人知晓她的真面目，其身姿和目的全都被重重迷雾包围。如果与勇者一行相遇，大概免不了一战吧。

剧情背景

世间都在流传着魔王的女儿在战后藏匿了起来，窥视着叛乱的时机。甚至还传言她正在想办法让魔王吉尔复活，并将人类与魔物之间诞下的孤儿作为士兵培养起来，准备发起下一次战争……





◀有关贝拉纳贝尔的一切都是谜团。在故事中会与勇者见面吗？


其他角色
自打勇者小时候起就照顾他的老爷子。讨伐魔王的战斗中也跟勇者一起行动，在勇者复活后第一个赶到。最能理解勇者的苦恼和立场之人。
(トーマス)
托马斯
声优：后藤弘树
突入魔王城的勇者一行人之一，原佣兵。个人战斗能力与勇者相匹敌，但由于勇者单枪匹马击败了魔王，没能成为英雄，因此一直记恨勇者。
(ゾロ)
佐罗
声优：最上嗣生
(エドワード)
爱德华
声优：拜真之介
由于抱病在身，脸色一直不好。不敢正视堆积如山的善后问题，拿不出干劲的国王大人。虽然对国家和女儿弗洛拉的将来感到不安，却并没有采取任何行动，只是一味叹息。

拯救世界的英雄的最后……

英雄的葬礼

因为神的恩赐而获得5天性命的勇者，必然会在第6天的清晨迎来死亡，而在那之后就会举办勇者的葬礼。根据勇者5天来的行动和牵连上的角色，葬礼的规模、内容和参加者都会发生不同程度的变化。

在葬礼结束后，玩家可以看到关于世界未来发展状况的后日谈。勇者的行动会影响到王国之后的发展情况，而勇者在生前牵连上的某些角色的行动，也会影响到世界的未来走向。王国有可能持续数百年的繁华，也有可能在十数年内迈向破灭。

葬礼场

勇者的行动会影响到葬礼的举办场所。就算是拯救世界的英雄，在战后贫困时期想要举办豪华的葬礼，也是得有一定条件的。根据勇者这5天的度过方式，葬礼现场搞不好会选在远离城镇的野外……





◀▲从神圣的大圣堂到偏僻的荒郊野外，葬礼场的位置可以看出勇者的行为是否受到大多数人的肯定。

悼词

在葬礼中，与勇者有所关联的角色会一一上前献上悼词。其中既有慰劳之语、倾慕之言，也不乏咒骂之词。悼词的种类与勇者生前所接触的角色的相关剧情进行度有着密切关系，即使是同一个角色，根据剧情的发展程度，也有可能献上完全不同的悼词。







▲既有弗洛拉的倾慕之言，也有琉的咒骂之词，而迷失了自我的优娜的悼词也很让人在意。通过下周目的努力来改善这一切吧。

流泪人数





在葬礼的最后，系统会统计出参与葬礼的总人数，以及其中为勇者流下眼泪的人数。总人数代表5天内因勇者的所作所为受到影响的人数，而勇者越是行善举，越是会被民众所肯定，因此在葬礼上流下眼泪的人数，则代表了被勇者的行为所感动的人数。这项统计本身可以说是代表了玩家在这5天内的最终成果。



绿发公主再临！



“《初音未来 女歌手计划》系列”自登陆PSV平台以来就以优秀的选曲、制作精良的PV为爱好者所知。本次的新作在收录更多曲目的基础上还新增了一些系统，到底有什么内容呢？一起来看看本辑的前线吧！

MUG	音乐		
PSV	初音未来 女歌手计划 X 初音ミク –Project DIVA– X		
SEGA Games	日版	预定2016年3月24日	
对应周边未定	1人	7549日元	





◀任务模式下的评价也会有新要素！

▼能欣赏到角色之间的对话！毫无疑问是让系列粉丝惊喜的新要素。



属性

任务模式下的 5 种区域包括“Neutral 区域”、“Cute 区域”、“Cool 区域”、“Beauty 区域”以及“Chaos 区域”。这些区域由对应的 5 种属性诞生，本作的乐曲都有各自的属性，分别被配置在相应的区域。

不仅是乐曲，人物模型与打扮用的饰品也带有各自的属性。使用对应属性的人物模型与饰品去游玩任务模式的乐曲，会对完成任务有所帮助。



Neutral 属性标志



Cute 属性标志



Cool 属性标志



Beauty 属性标志



Chaos 属性标志



◀任务要求的属性是『Cute』，但是初音未来的初始模型是『Neutral』属性的，所以没有任何奖励数值。


▶更改为 Cute 属性后的人物模型，属性奖励就会提升 20%。


▲继续装备上 Cute 属性的饰品，奖励数值就会越来越高！

技能

在任务模式下，人物模型不仅带有属性，还配备会对节奏游戏起各种效果的技能。这些技能效果包括有弥补失误的“**リカバ－**”系技能，对不擅长音乐游戏的玩家很有帮助、还有影响人物模型的掉落率等等丰富的效果。这样一来在选择人物模型时除了考虑美观外，就还得注意是否有合适的技能了。


▲人物模型持有的技能可以在 SET UP 界面确认。

收录乐曲

爱の诗



作者 ラマーズ P
歌曲所属区域 Neutral

ツギハギスタッカ-ト



作者 とあ
歌曲所属区域 Cute

ロストワンの号哭

作者 Neru
歌曲所属区域 Cool

脳内革命ガール

作者 MARETU
歌曲所属区域 Beauty

Mrs.Pumpkinの滑稽な夢



作者 ハチ
歌曲所属区域 Chaos

Amazing Dolce

作者 ひとしずく×やま△
歌曲所属区域 Beauty





ストリ-ミングハ-ト



作者 DECO*27
歌曲所属区域 Chaos

ウミユリ海底譚



作者 n-buna
歌曲所属区域 Cute

すろぉもぉしょん



作者 ピノキオピー
歌曲所属区域 Chaos

ZELDA 無双 ハイラルオールスターズ

文 虫无兮 美编 咕噜

ACT	动作・一骑当千	
3DS	塞尔达无双 海拉尔全明星 ゼルダ无双 ハイラルオ－ルスタ－ズ	
Koei Tecmo Games	日版	预定2016年1月21日
对应周边未定	1人	6264日元

相关报道：Vol.237

本作近日又公开了新情报。按照惯例，新人物必不可少，除了收录进 Wii U 版本的全 19 名角色外，这次情报中公布的几名新加入角色分别为原创角色林克尔、人气角色骷髅小子以及魅力反派加农多洛夫、幻影加农。此外挑战巨兽的系统看起来也很有意思，下面立刻为大家逐一介绍。

魅力新角色参上！谁才是真正的塞尔达无双？



居住在小村庄的少女林克尔，一直对从婆婆那里得到的、由历代祖先传承下来的罗盘爱护有加。她身形轻盈灵活，无论是飞翔还是跳跃都得心应手，另外还会使用弩和踢击，是一名机动性较强的角色。

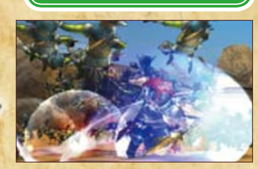
使用武器：弩

林克尔（リンクル）

本作的魔王加农多洛夫能熟练使用威武的全新武器三叉戟（トライデント），向前投掷能以惊人的速度进行突进攻击，在空中向下投掷时发动带雷电的强大攻击吹飞敌人。

使用武器：三叉戟

加农多洛夫（ガノンドロフ）









系统

挑战巨兽

挑战巨兽的玩法是本作的一大魅力，玩家可以利用“玩家切换（プレイヤ－チェンジ）”以及“时之笛跳跃（オカリナワ－プ）”这两种能力来与巨大魔兽周旋，最多可4人同时作战，另外战斗中还会发生如魔力槽回复等有利的特殊效果。和同伴们一起协力作战，以击倒巨兽为目标前进吧！



▲与同伴一起挑战巨大魔兽。



▲向巨大魔兽奋勇攻击的林克。



▲集结同伴时产生雷电特效。

和同伴一起打倒巨大魔兽！

增加新的战斗舞台

满载《塞尔达传说 风之杖》要素的新舞台登场！



▲大地神殿与风之神殿融合在一起。





▲堵塞道路的石像，将其破坏会如何呢？



▲《塞尔达传说 风之杖》中出现过的大树，游戏中到底会使出何种招式？

新故事收录

追加Wii U未曾收录的新篇章，该篇章将以新人物林克尔为主角，并采用新的演出形式。精美的连环画演出观赏性更强，使玩家更容易代入游戏中，与角色一起体验冒险故事。





使用武器：笛

骷髅小子

（スタルキッド）









来自《塞尔达传说 梅祖拉的面具》的新角色。在异世界中夺走勇者的笛子，自身被施下了假面的诅咒，看起来是粗暴又爱恶作剧的性格，其实内心很重视自己的伙伴。使用笛子进行攻击，并有两名精灵伙伴“托雷尔”与“查特”协助作战。

使用武器：大剑

幻影加农

（ファントムガノン）

幻影加农将在本作登场并作为反派继续阻扰玩家的前进道路，他使用的是强横的大剑以及高超的魔法攻击，是个不可小看的厉害角色。

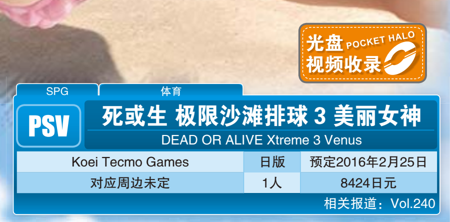






因极强的观赏性而备受瞩目的本作陆陆续续放出了各种吸引眼球的新情报，尽管知道前方也许是没有尽头的DLC地狱，钱包君可能阵亡，但这丝毫不影响广大男性玩家心中突破天际的热情。无疑，这是一款当有人笑着问买不买的时候，对面传来带哭腔“买买买”的作品。

光盘 POCKET HALO 视频收录



SPG | 体育

PSV

死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神

DEAD OR ALIVE Xtreme 3 Venus

Koei Tecmo Games	日版	预定2016年2月25日
对应周边未定	1人	8424日元

相关报道：Vol.240



登场角色

在这次公布的新情报中，确定登场的三名女性角色分别是绫音、心和女天狗。由官方所提供的最新截图可以看到，采用了最新3D模型的女主角们美态十足，充满了女性魅力。

绫音（あやね）

“《DOA》系列”中被广大玩家所熟知的人气女角色绫音，紫色基调的比基尼将她衬托得尤其妖艳，全身上下都充满着成熟女性的气息。

心（こころ）

进行舞女修行的少女——心。身穿花纹比基尼的她看起来清纯可人，正在享受美妙的假日。

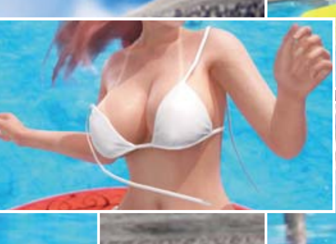


女天狗

为体验人类愉悦生活前来度假的天狗公主女天狗。她背上的翅膀不知为何消失了。

夏日对决！水上激战！





◀浮板竞赛，浮板上有按键符号。

浮板竞赛

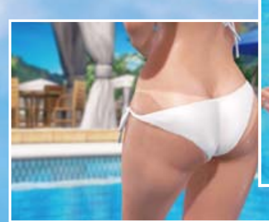
按下浮板上标注的按键符号操作比赛角色在浮板上跳跃前进，先到达终点者获胜。

拔河比赛

考验玩家对时机的判断能力，通过绳子拉扯，做出假动作、诱导动作等操作来影响战局。

◀拔河比赛，通过绳子拉扯的动作进行游戏。

◀在水上游戏中落水的角色，泳衣会掉落。





△不经意间露出的性感晒痕引人注目。

柔肤引擎

游戏采用了充满服务男性色彩的“柔肤引擎”，该引擎的“强大”功能在于玩家能在女性角色的肌肤上看到日光晒痕。当女角色们因其激烈的运动导致泳衣出现少许的偏移或者脱落时，玩家就能观赏到她们满载夏日气息的性感一面。

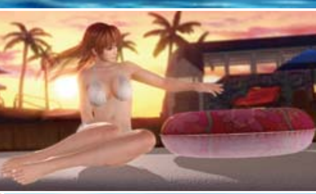
度假摄影

玩家可以使用游戏中提供的摄影功能记录下女角色们日常生活中美丽可爱的一面。游戏一日分四个时间段：早上、中午、黄昏和夜晚，选择喜欢的女角色尽情享受夏日拍摄的乐趣吧！

记录度假生活中的美好瞬间！







△拍摄角色的一颦一笑。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

《洛克人》精神续作蓄势待发！



光盘 POCKET HALO 视频收录

3DS/PSV	ACT	动作
神威9号		
Mighty No. 9		
Comcept	美版	预定2016年2月9日

由“洛克人之父”稻船敬二领衔开发、耗时两年半打造的《神威9号》在延期大半年后终于确定了发售时间，日版比美版晚三天，但是有子安武人、陶山章央、泽城美雪等人气声优助阵。

故事发生在近未来，机器人产业已经十分发达，由政府举办的机器人格斗大会“Battle Colosseum”受到了人们的热烈追捧，怀特博士开发的9部神威机器人更是兼具实力与人气。但是在大赛的中途，邪恶的布拉克维尔博士散播出病毒、导致参赛的机器人尽皆发生了暴走。暴走的机器人逐渐占领了政府的重要设施，病毒也不断扩散，让世界陷入了前所未有的混乱。在病毒的效果下幸免于难的仅有一部机器人——“神威9号”Beck，拥有人类之心的他也将肩负起让世界恢复和平的重任。

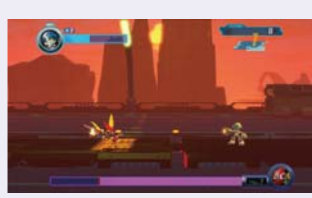
游戏的玩法是传统的横版卷轴式ACT，玩家需要操纵Beck挑战另外8部神威机器人，每击倒一个BOSS，都能够让主人公的战斗力得到强化——这种模式明显是在向经典的“《洛克人》系列”致敬。本作中的强化方式是“变形”，击倒BOSS后Beck就能拥有变成相应形态的能力。比如8号变形能让射出的子弹带有弹跳性能，弹向下一个可攻击目标；4号变形能撞飞目标，凭此来攻击其他敌人等等。除了主线关卡外，游戏还设计了BOSS Rush模式、挑战模式、一击死模式、在线协力模式、在线竞技模式等丰富的内容供玩家游玩，此外还有女性机器人Call的专属关卡。究竟游戏素质能否经得起考验，就看明年2月发售后本作的表现啦！

（文：苍穹）



▶主人公『神威9号』Beck右手的武器也给人一种浓浓的既视感。

▲利用空中冲刺在高速行驶的车辆间穿行。



▲与神威7号展开对决，BOSS战也有一定的自由度。



▲击败BOSS后，凭借获得的变形能力可以轻松通过先前的难关。

在无限的宇宙展开激战！



PSV	STG	射击
太空战机爆发 编年史救世主		
ダライアスバースト クロニクルセイバーズ		
角川Games	日版	预定2016年1月14日

《太空战机》是一个老牌的横版卷轴式飞行射击系列，最早的作品可以追溯到1985年，2009年PSP上也曾推出过一作《太空战机爆发》。本作是街机版《太空战机爆发 另一个编年史EX》的家用移植版，游戏设置了三种模式——AC模式（原版+EX）、AC模式（编年史）和CS模式。AC（原版+EX）即原汁原味展现街机版精髓的模式，画面采用32：9比例；AC模式（编年史）允许玩家选择想要游玩的星系，顺利通过关卡能开放更多的区域；CS模式则是全新的模式，画面采用16：9比例，每一个区域都有不同的任务规则，预设的机体也有所差异，除了传统的过关玩法外，还有在限定时间内抵御敌人数波进攻的防御类关卡，以及追求最快速度过关的紧急迎击型关卡，此外还有全新设计的BOSS等待挑战。

（文：苍穹）



▲红、绿、蓝三种颜色的装备分别对应对空、对地攻击以及自身的防护屏障。



▲消耗爆发槽发出的激光可以设置在任意位置，并通过按键改变发射方向。



▲挑战造型各异的 BOSS 也是本系列的一大乐趣。

用双斗与超越迈向胜利！



3DS	TAB	桌面・卡牌
卡片战斗先导者G 超越致胜		
カードファイト！！ヴァンガードG ストライド トゥ ビクトリー！！		
Furyu	日版	预定2016年1月14日

本作是“《卡片战斗先导者》系列”的第三作，相比前作，不但收录的卡包更多，游戏要素也变得更为丰富。新能力“双斗”与“超越”同时加入本作，卡包则确认收录到最新的漫画包《先导者与根绝者》为止（不包含之前推出的《刀剑乱舞》合作卡包）。剧情依然采用原创故事，玩家可以从10名原创角色中挑选一个推进主线故事，与动画《卡片战斗先导者G》的三名主角一起，以取得全国大会优胜为目标。除此之外，本作还收录了《双斗盟友篇》的原创故事，前作人物先导爱知、棹俊树、雀森莲等老牌人气角色也会登场。在进行卡片对战时也会追加新的演出，还搭载有省略这些演出的高速模式，甚至还有解除禁限卡片的模式。觉得从零开始收集卡片比较麻烦的玩家还可以继承前作的存档，节省收集的时间。

（文：果汁）



▲系列最新一季的动画《卡片战斗先导者 G》的三名主角。



▲本作收录卡牌游戏的最新能力“超越”！

争夺“骷髅之心”的少女们，战斗吧！

PSV

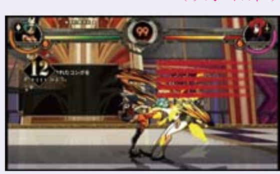
FTG	格斗・2D	
骷髅女孩 2nd再演		
スカルガールズ 2ndアンコール		
Arc Syetem Works	日版	预定2016年1月28日

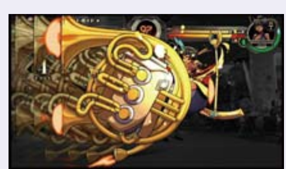
本作出自欧美制作组Reverge Labs之手，曾于2012年登陆PC、X360和PS3平台，其独树一帜的美术风格和故事设定，也获得了相当一部分粉丝的喜爱。系列的主题围绕着能够实现年轻女性任何愿望的传说工艺品“骷髅之心”展开——然而其真相却是不管愿望的实际内容如何，只要持有者本人的内心有一丝污秽，其愿望就会以最残酷的方式被扭曲地达成，可以说是带来不幸的道具。而持有者本人则会作为“骷髅女孩”觉醒，必定会迎来与其他追寻着“骷髅之心”的少女们战斗的宿命。

游戏本身是大家熟悉的新世代“连段类”系统，参战角色的动作全部是手绘，保证了绝对的流畅度。日版游戏由包括花泽香菜、田中理惠在内的大量知名声优献声，老玩家也可以怀旧切换回英文语音。本作全新加入了挑战模式，制作组给出了不同的课题，要求玩家选择特定的角色来完成这些课题。另外通常的训练模式和故事模式当然也一应俱全。

（文：白菜）


▲训练模式甚至还给出了判定框观察，简直无微不至。


▲新模式“Try”根据每个角色收录了不同的连段练习课题，等待着玩家攻克。


▲当然也并非只有女性角色可以选用，例如图中的大壮就是由杉田智和配音的男性角色。

目标！学园大赛之巅！

PSV

ACT	动作	
学战都市六芒星 凤华绚烂		
学战都市アスタリスクフェスタ 凤华绚烂		
BNE	日版	预定2016年1月28日

人气后宫系轻小说《学战都市六芒星》继漫画化、动画化后，又迎来了游戏化。原作故事讲述主角天雾绫斗为寻找失踪的姐姐，来到了聚集众多超能力者的学园都市“六花”，并与各大学园的超能力者们展开学园大赛“星武祭”的角逐，描绘了既刺激又充满心跳的学园生活与战斗事件。本作角色由曾担当人气作品《无限斯特拉托斯》的插画师okiura进行设计，可谓魅力十足。

战斗采用2对2的对战系统，玩家操作一名角色并可以对同伴进行指令操控。攻击类型分为近战和远程魔法，战斗除了需要结合角色自身特性外，场地效果也值得考量。战斗的胜利条件并不惟一，将对手生命值削减为0或者击破对手身上的“校章”都可取得胜利，因此遇上强大的对手时不妨尝试换一种攻略方式。本作将重现原作舞台的学园都市场景，角色强力又华丽的必杀技也能在游戏中使出。

（文：虫无兮）


▲本作采用了 2 对 2 的组队战模式。


▲战斗可选择集中击破或指挥伙伴分散攻击。



▲不论对手还剩下多少生命值，破坏校章可直接获得胜利。

由校园喜剧恋爱发展为保卫人类的战争！



PSV | AVG | 文字冒险
Muv-Luv
マブラヴ
5pb. | 日版 | 预定2016年1月21日

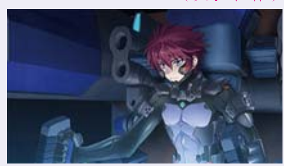
本作移植自2003年发售于PC平台的同名恋爱文字冒险游戏，同时也是整个系列的第一部作品。《Muv-Luv》的正传由3大部分组成，而作为无印版的本作仅包含其中的Extra篇与Unlimited篇。在Extra篇中，热爱机器人对战游戏的男主角白银武与青梅竹马鉴纯夏、财阀继承人御剑冥夜、班长榊千鹤等人一同编织出有趣而愉快的校园生活，是一个带有喜剧性质的青春爱情故事。然而当故事发展到第二部分Unlimited篇，某日在家里睡醒的白银武发现自己的世界出现了翻天覆地的变化，就连他所就读的学校也变成某个军事基地。这个平行世界与异星起源种BATE之间的战争已延续了20多年，人类正处于生死存亡之际，而在Extra篇中登场的美少女们也都成为了对抗外星光线种的训练兵，最终，拥有最强战术机适应性的男主角也毅然投身到战争之中。游戏中对于种族、军事，机体与科技等设定都细致入微，成为这个庞大系列的奠基之作。（文：古林）



▲男主角的青梅竹马鉴纯夏，在 Extra 篇中每日早晨都会叫武起床的她，却在 Unlimited 篇彻底地消失了……



▲故事中的重要角色之一御剑冥夜，Extra 篇中是个不知世事的大小姐，在 Unlimited 篇却是一名冷静沉着的优秀训练兵。



▲本作的初回特典提供外传作品《黑之宣告 红血纹章》的下载码，讲述了在本传 18 年前发生于欧洲的激烈战斗。

穿越过去，引领人类走上胜利之路？！



PSV | AVG | 文字冒险
Muv-Luv Alternative
マブラヴ オルタネイティヴ
5pb. | 日版 | 预定2016年1月21日

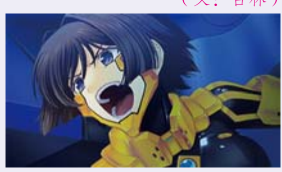
收录“《Muv-Luv》系列”正传的第3部分Alternative篇，同名原作最早发售于2006年的PC平台。故事紧密接续在《Muv-Luv》之后，疲于抗争的人类最后自暴自弃地启动了放弃地球的计划，三年后，男主角白银武再次莫名其妙地穿越，而这次的穿越竟让他回到过去、回到他抵达这个平行世界的“第一天”。作为惟一一个知晓未来的人类，同时已拥有三年军事经验的白银武为了改变那个让人绝望的未来，再次投身于战斗之中。前作中一度彻底消失的青梅竹马鉴纯夏成为了本作最关键的角色，更多的谜题也会在游戏中陆续揭开。若玩家购买了同时含《Muv-Luv》与《Muv-Luv Alternative》两个游戏的初回合集包，还能得到系列外传《Total eclipse 帝都燃烧》的下载码，体验本传11个月前发生于美国的又一场对抗光线种的战斗。外传的主角是前往阿拉斯加育空基地的黑发美女篁唯依，故事描绘了她从训练生时代到首次参与实战的过程。（文：古林）



▲曾是男主角班上的班长，如今却是 207 分队的分队长榊千鹤。是一位重视纪律与服从上级的优秀军人。



▲原本只是同班同学的珠濑壬姬，在这个残酷的平行世界却是一位最强的狙击手。



▲外传作品《Total eclipse 帝都燃烧》的女主角篁唯依。



A・RPG	动作角色扮演	
PSV	翔船 Q エアシップ Q	
Cygames	日版	2015年11月19日
对应PSV TV	1人	2500日元

文 古林 美编 香山

沙箱游戏如今已成为游戏界的一大热潮，无论是《我的世界》还是《泰拉瑞亚》都是名副其实的世界级大热作品，玩法层出不穷，让无数的玩家沉迷其中。然而手游大厂Cygames推出的《翔船Q》作为日本本土自主研发的第一款沙箱A・RPG，综合表现却不尽人意，惟有可爱的猫猫人设与生动的表情动作能为这款作品挽回一些分数。

操作方法

持有物界面

按键	功能
方向键/左摇杆	移动选项
○	确定
□	类型切换
△	主项目切换
×	取消
L/R	更换当前装备品
START	打开主界面

探险中

按键	功能
左摇杆	向上推：跳跃
	向左/右推：移动
	向下推：蹲下/从平台落下
右摇杆	操作船只
方向键↑/↓	镜头拉近/推远
○	攻击/使用选择中的物品
□	抽取眼前的物品
△	打开持有物界面
×	跳跃
L/R	更换当前装备品
START	打开主界面

系统说明

游戏界面



1	船只
2	生命值
3	道具栏
4	游戏目的
5	小地图，仅出现在乘船时
6	箭头，指向主线/石像的位置

游戏模式

故事模式

故事模式（ストーリーモード）是本作的主要内容，包含完整的浮空岛群与主线剧情，也是本文重点介绍的部分。

任务模式

任务模式（クエスト モード）为本作的联机模块，玩法基本与故事模式相同。目前有4种不同的游戏规则，但都只能算作小游戏。任务模式中获得的奖励物品会寄送到故事模式中的邮箱里，玩家可从中提取物品并使用。

主线目的

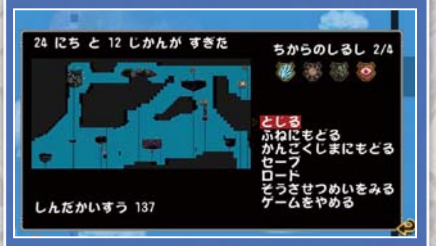
游戏中，玩家需要操作姐姐驾驶船只夺回被掳走的弟弟，进一步碰触到更深的世界真相。由于本作是固定地图，基本只需按游戏中箭头的指示前往固定的浮空岛，碰触能够解锁更多合成配方的“石像”即可同时完成主线内容。另外，来自弟弟的提示也是攻略主线的一大要点。

基本玩法

主角主要有以下几种行动：使用装备品（包括攻击、回复、投掷三大类型）、抽取物品、跳跃以及蹲身。沙箱游戏必不可少的持有物与合成系统自然也是存在的，只需要按△键即可随时进入持有物与合成菜单，具体的系统功能请参考后文的描述。

在通过教学章节后，主角就能夺回自己的船只。右摇杆专门对应船只的移动，船只的物理体积根据玩家的DIY而定，会出现碰撞、反弹等效果，可以撞毁树木、藤蔓等障碍物，还能与人物分开行动。也就是说在人物落地后，玩家依旧能够操作船只移动，但这个功能基本没用，在此略过不提。

死亡与重生



主角受到伤害后，画面右上方的血条会逐渐减少，血条清空后就会死亡并直接在船上重生。被场景卡住或进入到迷宫深处时按START键能打开后台菜单，其中选择“ふねにもどる”会直接回到船上，而选择“かんごくじまにもどる”会与船一起回到大地图左下角的监狱岛旁，一旦主角或船只卡住，使用这两个选项就能瞬间脱离。值得注意的是这两个选项都会算作1次死亡，算入后台的死亡次数（しんだかいすう）中。

不过本作的死亡是没有任何惩罚机制的，玩家根本不必在意生死的问题。遇到卡住或懒得原路返回的情况就直接选择飞回到船上吧。而飞回监狱岛的选项一般用于回初始岛屿刷毛团、肉、沙子、铁矿石等重要素材的时候。

地面探索



无论是地面还是空中，本作的敌人都是无穷尽的，跟它们缠战绝对不是一个好选择。建议玩家除刷肉、毛团等素材外尽量回避战斗。地面战斗一般使用拳头、锤子与短剑进行攻击，拳头对某些敌人无效，这时换上锤子和短剑即可。请谨记：地面探索的主要目的是采集素材、寻找石像、钥匙与主线剧情，从敌人身上鲜少能获得有用素材（毛团、肉除外），切勿恋战。

空中探索



空中会随机并无限地刷出空贼船与各类空中敌人，多起来简直变成了一个弹幕游戏，而且位于地图版边的敌人还会移动到地图之外，主角只能白白挨打，更尴

尬的情况是浮空岛群的地面过少，就算击杀敌人，素材也会直接掉出地图而无法拾取。所幸角色死亡没有任何惩罚，还会直接重生在船上，所以最好不理会这些烦人的家伙，直接朝目的地前进吧。在后期获得可高速移动的船只加速器后可以轻松甩开这些敌人，当然也可以使用黑色石头来DIY船只，阻挡敌人的攻击，但笔者不建议玩家对船只做任何多余的改装，船体过于笨重反而容易引发卡墙等问题，船上只留加速器、攻击用的复数炮台以及炮击开关就够了。后期发现空贼船后可以直接跳上去抢夺敌人的炮台等攻击道具。

物理引擎

本作的操作整体来说都比较“飘”，尤其当船只发生碰撞与反弹时几乎就是飘着出去的。而作为噱头的物理引擎实际上也并没有什么出色的表现，比较明显的只有水会浸湿砂石、装备品设置在空中一段时间后会变回可回收物并下落。不过利用这个“装备品会在空中停滞一段时间”的特点，可以让主角使用最简单的木梯在空中滞留缓冲，避免从高处直接下落后判定为死亡。具体方法是下落时对空气使用木梯（はしご），待站住脚后继续下落，直到安全落地。下落过程中还可立刻回收掉下来的木梯，无限循环。

持有物界面

持有物界面包含“持有物”、“合成”与“邮箱”三大项目，其中持有物与合成正是这类2D沙箱游戏必不可少的要素，而邮箱则是本作的一个特色系统。在大地图按△键进入持有物界面后，继续按△键即可在三大项目间切换。

持有物（もちもの）

在游戏前期，主角只有31个持有物格子。最上方那一排为装备品，会直接出现在探险画面中。装备品机制类似于



《我的世界》，以L/R键快速切换当前装备品后按○键进行使用。而装备品第一格固定为“直接攻击”，后面的格子可随意装备物品。在游戏后期能够解锁格子上限至63格。

在持有物项目中，包括第一行装备品在内，全部是主角当前持有的物品。素材与梯子、炸弹等道具有叠加上限，到达上限后自动另起一格；锤子、短剑等有耐久度的道具是无法叠加的。更换装备品时需要先以L/R键选定装备品格子，然后以方向键或左摇杆选择下方的物品并按○键。删除持有物则需要按□键进入丢弃模式（はいきモ–ド），此时物品上会出现不同颜色的框框，绿框为可丢弃物品，黄框为不可丢弃。选好需丢弃的物品后按○键使绿框变为红框，之后连按两次□键才能成功丢弃。这个操作相当繁琐，需要玩家花一定时间去习惯。



合成（クラフト）

消耗指定的素材就能合成各色道具。合成系统自然是这类2D沙箱游戏的重头戏，可惜本作中可合成物品的数量较少，且实用性大多不高。后文将重点讲述几种通关游戏所必备的道具，玩家在游戏过程中请注意保留合成道具所需的素材。



编号	说明
1	道具类型
2	合成道具的配方
3	道具名与简单说明
4	所需素材
5	当前持有数量
6	可制作数量

石像与合成等级



游戏中需要通过触摸世界各处的“石像”才能提升不同类型的等级，进而解锁更高级的合成配方，根据游戏箭头指示找到遍布世界各地的石像就能提升对应的合成等级，分类与道具类型相同。

钥匙



游戏中的红色宝箱大部分为钥匙，红色钥匙可叠加。游戏中有两种颜色的门需要以钥匙打开，绿色的门后一般为石像，红色的门后是主线的贤者所在地。本作中后期的钥匙藏得比较深，需要玩家仔细搜寻。

物品类型



可合成物品分为三个类型，分别为造船（ぞうせん）、战斗（たたかい）与生活（せいかつ），按□键即可在全部物品与类型间进行切换。其中造船类看似船只专用，实则不然，楼梯与踏板这种特别实用的道具也归类于此；战斗类主要有各类石块与挖掘用的斧头、锤子等，当然也有短剑、弓箭这类真的用于战斗的道具；最后是生活类，包括线、布、火把等确实比较有生活气息的道具，但炸弹、打火器和大炮、螺旋桨也归类于此……总的来说，这个分类就是一个笑话。所幸道具数量不多，建议玩家直接在ALL分类下查找物品。

邮箱（ポスト）

邮箱会收到玩家游玩任务模式时获得的道具，要拿出相应道具时只需选定目标后按○键，之后需要多少个道具就按多少次○键，若持有物空格不足将无法取出道具。取出的道具无法再放回到邮箱中。

关键持有物



下页表格为游戏中需储备的重要素材以及关键道具的功能与配方，只需要备齐表格中的素材与道具就能通关游戏。需要注意的是表中并没有强调合成道具中的大炮，这是因为游戏中比起自己合成，跳上随机出现的空贼船并抢夺它们的大炮会更省事。抢夺方法为直接走到大炮旁按□键抽取，使其变回可收集物品后收入囊中。

重要素材

素材名	说明	获得方法
ほね	骨头。前期合成骨锤的素材	击败骷髅怪、蝙蝠等敌人
にく	肉。使用后会回复HP	击败鸟、鱼等敌人
まるた	圆木。用途广泛的合成素材，可作为燃料使用	直接拾取或驾船破坏岛上的树木
けだま	毛团。可合成线这一重要素材	击败毛茸茸的羊
てつこうせき	铁矿石。可合成铁棒这一重要素材	用石锤挖掘带铁矿图案的格子
せきたん	石炭。用途广泛的合成素材，可作为燃料使用	用石锤挖掘带石炭图案的格子
すな	沙子。合成炸弹的必要素材	挖掘浅黄色的格子
いし	石头。用途广泛的合成素材	用骨锤以上的锤子挖掘灰色的格子
いおう	硫磺。合成炸弹的必要素材	击败马蜂或破坏黄色的草丛，可在塔之岛内部大量刷出

造船类关键物品

道具名	说明	所需素材
はしご	木梯。能顺着梯子攀爬	まるた*1
ほ	船帆。使船只的移动速度稍微加快	まるた*1、ぬの*1
ふみだい	踏板。需要跳上高处时使用	まるた*1
ロ–ブ	攀绳。只要设置在邻接有地基的格子上，就能下爬一段距离	いと*3、まるた*1

战斗类关键物品

道具名	说明	所需素材
ほねのハンマ–	骨锤。能击碎白色的普通石头，后期不再需要此道具	ほね*2
いしのハンマ–	石锤。能击碎白色石头与挖掘矿石	いし*2、まるた*1、いと*1
いしのおの	石斧。能破坏植物	いし*1、いと*1
たんけん	短剑。攻击力较高的近距离武器	てつののべぼう*1、まるた*1
げんしのゆみや	原始弓箭。能破坏带眼睛的石块	いと*2、まるた*2

生活类关键物品

道具名	说明	所需素材
いと	线。重要素材	けだま*1
ぬの	布。重要素材	いと*2
たいまつ	火把。设置后照亮周围一定范围	まるた*1、せきたん*1
てつののべぼう	铁棒。重要素材	てつのこうせき*1、せきたん*1
ばくだん	炸弹。能炸毁黑色的坚硬石头	すな*1、せきたん*1、いおう*2
ひうちいし	打火石。能引火，烧毁眼球状的自动繁殖物	いし*1、てつののべぼう*1
ほうげきレバ–	炮击开关。能让周围的大炮开始发炮	てつののべぼう*2
ボイラ–	锅炉。船只加速器与火焰枪的组合道具之一，需往里投放石炭（せきたん）	てつののべぼう*2、いし*1
どうねつかん	导热管。船只加速器的组合道具之一	てつののべぼう*1
プロペラ	螺旋桨。船只加速器的组合道具之一	てつののべぼう*2
かえんじゅう	火焰枪。能向前发射三个火球，需组合使用	てつののべぼう*4、せきたん*4、いおう*1

组合装置

船只加速器



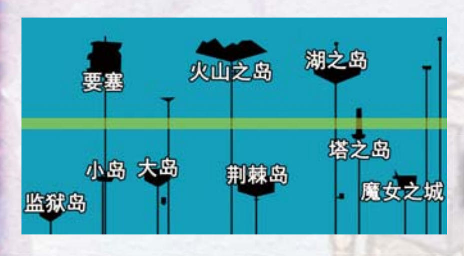
在游戏中期使生活类等级上升到LV6之后就能够组合出高效的船只加速器，组合方法为锅炉+导热管+螺旋桨。如图所示，依次把道具设置在船上，之后往锅炉投掷石炭（せきたん）就能使船只高速行驶直到燃料耗尽，大大减少赶路的时间，强烈推荐玩家使用。

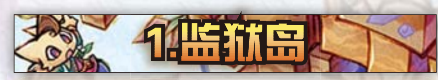
火焰枪

生活等级至LV7时就能合成出火焰枪了，火焰枪能向前方发射三个火球，是最有效率的攻击武器，可用于击败各种天空中的敌人（当然只靠抢来的大炮也能搞定这些敌人）。组合方法为锅炉+火焰枪。组合好后向锅炉投掷石炭或圆木，火焰枪就会开始攻击直到燃料耗尽。

主线攻略

本作虽为自由度较高的沙箱游戏，但拥有固定地图且有明确的剧情指示，下文会简单介绍一下主线路线与各个浮空岛的攻略法。



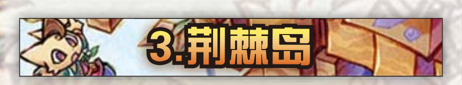


1.监狱岛

教学关卡，只需按箭头指示前进即可，离开监狱岛时找回船只。之后以魔女之城为目标前进，最好顺路碰触沿途的每个石像提升合成等级，画面上会一直以箭头指出下一石像的位置。在监狱岛可以刷出肉、毛团、圆木、沙子等大量有用素材。

2.小岛与大岛

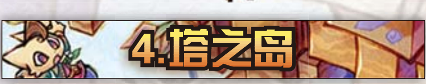
小岛与大岛位置相近，主要可以刷出铁矿石、沙子、石炭等有用素材。教学第一次让玩家寻找绿色钥匙打开石像前的门，一般来说石像的钥匙也会在本岛之中，寻找红色宝箱即可。



3.荆棘岛

荆棘岛的特殊之处在于不停生长的荆棘，需使用石斧才能打碎荆棘深入岛屿，绿色钥匙位于整个岛下方的小房间里。在荆棘岛可击杀蜜蜂刷出一些硫磺，但飞行的敌人击杀起来相当麻烦，建议触摸石像后直接离开。





4.塔之岛

接着的箭头会指向塔之岛。塔之岛内部有大量的黄色草丛，这里就是刷硫磺的好地方了。石像位于黑色石头的下方，必须合成炸弹才能炸开。到这里玩家应该早已获得炸弹的配方，多刷几个硫磺备用吧。

5.魔女之城

根据箭头前进，在魔女之城右侧的石像被两个带眼睛的石块所封锁，合成原始弓箭直接射掉即可，本作弓箭的轨迹要用方向键←/→来控制。接下来箭头的目标是击败魔女之城里的魔女，魔女位于一大片眼球繁殖物的下方空地，尽头是只能用炸弹炸开的一排黑色石块。首先无视主线，直接到魔女之城右方的小岛上开门触摸石像，能得到打火石的配方。利用打火石即可瞬间把大量眼球炸开，直接开船进入深处，再以炸弹炸开黑色石头下落到魔女的所在之处。



一段剧情后与魔女对战，魔女会发

出复数魔法光球，如果玩家是开着船进来的，那就不用担心死亡的问题了。由于魔女会不停给自己补血，比较有效率的打法是合成短剑后看准魔女落地的瞬间冲上去，以短剑连击直接一套带走。击败魔女后发生剧情，接下来要寻找4个贤者获得力量之印记。剧情结束先不要急着离开，把左方房间里的5把红色钥匙全部带走，它们是打开贤者房间的必备品。

6.监狱岛

按START打开后台选择“かんごくじまにもどる”回到初始岛，岛的左下方就有1位贤者。房间内的宝箱有贤者的家，这是不可丢弃物品。如果把它设置在船上，贤者会一直与主角并肩战斗，但基本没什么用，随便找个地方一扔就好了。注意此时如果把下层的石像集齐，玩家可组合出船只加速器大大减少赶路的时间。



7.塔之岛



开着有加速器的船只从监狱岛再次回到塔之岛，接下来要进入塔之岛内部往上方前进。挡路的地方一般是灰色石块和黑色石块，灰色石块用锤子可以直接破坏，黑色石块必须使用炸弹爆破。中途还会有大群带眼睛的石块挡住去路，用原始弓箭打下即可。来到最上方发现一个石像，开门的绿色钥匙其实就在塔之岛底部左侧的黑暗处，需要玩家挖掘进去才能发现。船只一旦被气流冲回下层，就必须经由塔之岛才能重新回到上层区域。

在塔的顶部会有一条更大的船，但本作其实没什么换船的必要，先去寻找下一位贤者吧。

8.湖之岛

按照箭头指示抵达湖之岛，这里有2把钥匙与1位贤者，可水中敌人众多且一片黑暗，还有一条蓝龙在水里乱窜。比较简单粗暴的打法是合成大量炸弹后炸穿整个湖底，大量水流走后，湖内的情况就一目了然了。需要注意的是，湖底有黑色或灰色石块的位置才能用炸弹炸穿，紫色石块是无法破坏的，炸开的口子越大效果就越好。与这里的贤者对话后，下降气流就会消失，此后不用经由塔之岛也能自由来往于上下层区域了。

9.火山之岛

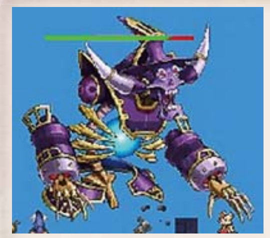
火山之岛有1位贤者，岛内有许多熔岩，可以在湖之岛右侧有许多冰块的岛屿上收集些冰块再来，朝熔岩投掷冰块就能相互抵消。这个岛上的石像会被熔岩包围，除了以冰块抵消外，也可以用炸弹炸开下方的黑色石头让熔岩流走，但被熔岩阻挡的绿色门就必须靠冰块了。与这个岛上的贤者对话后，主角的持有物上限提升为63格。

10.拉·普达的要塞

最后的贤者被关在拉·普达的要塞中。贤者位于岛屿正中央的房间，需要从右下方进入。整个要塞里都是数不清的敌人，一旦死亡会重生在岛外的船上，功亏一篑。在进入岛屿前一定准备好短剑的素材与回复血量用的肉。与贤者对话后得到二段跳的力量。至此找齐4位贤者，玩家需继续碰触地图上剩余的所有石像，最后前往魔女之城与BOSS拉·普达决一死战。

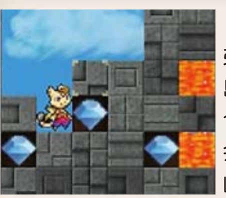


11.魔女之城



本作的最终BOSS就是魔女之城上方那个倒下的机器人，战胜它后游戏通关。

通关后



通关后，弟弟会告诉你浮游岛群上埋藏有100个蓝水晶。水晶会出现在各大岛屿中，需主角一个个挖掘出来，集齐100个才能解锁本作惟一的金杯。此外，还可以再次挑战魔女，战胜后又是一个绿色的门，游戏的最后一把绿色钥匙就用在这里。

另外，在浮游岛群中有3头龙，击败每一条龙都会解锁一个奖杯并增加主角的血量上限，下面简单介绍一下龙的攻略法。

红龙

红龙巢穴筑在湖之岛的支柱上，位于塔之岛的左下方。对付红龙只需要用大炮和火焰枪武装好船只就可以了。由于龙不会回复血量，完全可以在船上不停地死亡重生，直到把龙耗死。

蓝龙

蓝龙在湖之岛中，大多数时候它都藏在水里，无法以船只进行攻击。如果之前已经用炸弹炸开湖底使水流出，现在可以轻松地用武装好的船只击败它。



绿龙

绿龙巢穴位于火山之岛的左下，是单独一个岛屿。绿龙不会飞起，吹出的风弹却会抵消掉炮弹，因此前两条龙的打法并不适用。收集素材做出最高级的剑或弓箭后再行挑战吧。

奖杯列表

本作并没有白金杯，前10个杯都可以通过正常游戏获得，惟有最后的蓝水晶杯别无他法，只能靠玩家花时间去收集。

奖杯类型	名称	获得方法
铜杯	监狱脱出	完成教学，获得船只
铜杯	レッドドラゴン	击败红龙
铜杯	グリ－ンドラゴン	击败绿龙
铜杯	ブル－ドラゴン	击败蓝龙
铜杯	魔女	击败魔女
铜杯	ラ・プ－タ	击败拉・普达
银杯	翼の印	获得翼之印记
银杯	大树の印	获得大树之印记
银杯	瞳の印	获得瞳之印记
银杯	太阳の印	获得太阳之印记
金杯	ブル－クリスタル	通关后，收集100个蓝水晶



直截了当地说，这游戏说不上好玩。相比《泰拉瑞亚》，内容贫瘠的本作搭配下载版2000日元的价格就显得十分滑稽了，只能寄望于未来会有一次良心更新让整个游戏改头换面。BGM撕裂的刺耳声、各种卡墙、不能关闭的吵闹音效、非随机地图、无穷尽的敌人、无法固定入手的素材……若玩家想以平常心去体验这款作品，最好在游戏前把《我的世界》和《泰拉瑞亚》这两个神作抛之脑后，否则容易因落差过大而烂尾。建议仍在观望的玩家等到2016年的大型中文化更新后再行尝试。



掌机市场扫描

栏目主持：乌冬

文 德科

《怪物猎人×》发售后，3DS率先过年了。普通版破解和非破解主机的价格变动不大，除了GATEWAY烧录卡运行外，最近还有比较流行的就是无卡破解，原理就是把游戏的CIA格式文件拷贝到主机的存储卡里，虽然听起来很爽，但是操作和拷贝都比较麻烦，即使不考虑利润减少，不少玩家也不愿意买这种版本的主机，所以也都还是New 3DS加上GATEWAY的方式比较普遍，价格则是在1500元一套左右，也基本上就是一台New 3DS LL加上正版《怪物猎人×》的价格，如何选择就看个人喜好了。《怪物猎人×》的两款限定版主机，New 3DS LL在2100左右，New 3DS则是1400元，价格差异较大，应该也是因为购买者在第一时间都选择了New 3DS LL的缘故，不急的玩家就等等吧。

3DS已经发威，而PSV还在蓄力，蓄的是《机动战士高达EXVS Force》、《噬神者 解放重生》中文版和《舰队收藏 改》，这三款在一定程度上都有些"信仰向"的高素质游戏，再加上一批不错的原创游戏，应该能让PSV一直加热到明年春节。

可能作为学生玩家不太能理解，毕竟游戏时间有限，有得玩就很幸福了。但无论是家用机还是掌机，都存在一定程度的"吃灰"现象，一两款特别耐玩的大作往往只能够支撑一段时间，家用机成本越来越高，手机游戏成功与否几乎是在刮彩票，掌机反而成为了一些小众特色游戏的天然良港，所以对于掌机而言，厂商的努力玩家还是看在眼里的。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品的报价仅供参考，参考价格中单位为"元"，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	900	980	1900（破解版）	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	990	880	1080	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	900	1050	750	50	60	90
广西南宁	光派电玩	1100	1050	--	800	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	860	860	950	760	40	50	80

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	950	1100	—	70	130	230	320	—
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	750	1050	300	70	100	200	300	450
广西南宁	光派电玩	980	1150	300	80	150	250	350	480
安徽合肥	大拇指电玩	900	1080	300	60	95	175	275	450

硬件短消息

红白机风格保护壳&电子钟

品　名	レトロケース&ウォッチ
出　品	Columbus Circle
对应机种	New 3DS LL
官方价格	3218日元

Columbus Circle怀旧风格系列周边的新产品——一款附带电子钟的New 3DS LL透明保护壳，电子钟为红白机风格设计，拥有时钟、闹钟、计时器和温度计功能，为New 3DS LL装上后不用打开机器即可随时掌握时间和使用闹钟等，非常便利，适合出差和旅行时使用。另外如果嫌New 3DS LL太大的话，也可以将电子钟从保护壳上取下来单独使用，电子钟背面有支架，可单独直立在桌面或柜子上。







PSV《机动战士高达》周边套装

品　名	机动战士ガンダム アクセサリ-セット for PSV
出　品	Plex
对应机种	PSV-2000
官方价格	4298日元

包含了保护壳、硬壳包和屏幕清洁擦《机动战士高达》主题周边套装。保护壳不仅可以很好地保护主机，并且装上时不会影响基本操作，更换卡带和充电等都可正常进行；硬壳包为轻薄型设计，方便携带；屏幕清洁擦的材质为超极细纤维，可将屏幕上的灰尘和油脂一网打尽。套装分为联邦和吉翁两个款式，联邦为阿姆罗和高达主题，吉翁为夏亚和夏亚专用扎古Ⅱ主题。

















掌机王自由谈

栏目主持：马修

大家好，如果说内容形式最多变的栏目，那无疑是我们的“自由谈”，可以是游戏点评、玩家故事等等，这次为大家带来的，则是一篇游人小说。各位有游戏心得或者游戏故事、游人小说这些，也都欢迎投稿到“掌机王自由谈”来。

文 李铭君

痞子玩友

这是一篇游人小说，故事中的人名、地名、事件乃至我这作者所用之名，皆为虚构，如有雷同绝对是巧合——重点强调完，更多的还请大家慢慢看吧。

1. 重回低调

1994 年，厌倦了学习的我没能如父母和老师期望的那样考上重点高中，此前在地方企业机关工作的父亲曾不止一次跟我说起他们工厂的临时工搬运铁锭非常辛苦但每天只有 10 元的事，目的当然是希望我能引以为戒。不过每天 10 元对于当时正热衷于电子游戏的我来说是个不小的数字，那时我花 1 元钱买 4 个街机代币或去包机房玩半个小时，都可以玩得非常开心，10 元的话会爽得难以想象！加之父亲从供销科调到生产科后收入锐减导致在家里的话语权进一步下降，青春期叛逆心理极强的我便也更不屑于父亲的话，在每天 10 元开开心心打游戏的美好憧憬中，考入了藤河钢铁技术学校。

这所技校隶属国有大中型企业藤河钢铁集团，在全民备战的年代被划为和藤河市同级的师级单位，到九十年代中也依然备受青睐，因为技校在集团内包分配，所以我也受到了不少邻居的祝贺。但不甘心儿子大学无望的父亲显然不为此心动，而母亲给我找到了另一条出路：通过技校考取正牌的职业师范大学。于是我就这样带着好奇、憧憬以及母亲重新燃起的期望，进入了藤河钢铁技术学校的 94 届焊工班。

正如父亲所说的那样，藤钢技校尽管有明确的校规，但学生间的行为准则却是不折不扣的丛林法则，每天炫耀打架和泡妞的新同学都让习惯了看书打游戏的我颇感无奈，但很快，我从抽烟开始和大家混熟，融入到了大众中。也就在那时，我认识了这位后来让我有机会接触游牧民掌机的朋友。



事情的起因是我们班的班长被天车班两个打闹的学生撞倒后，班长想要讹钱引发了两班男生的对峙，当时我仗着自己班级人多而与对面为首的卷发罗锅挑衅地四目相对，结果被点名喊了出来。出列后我才发现对方插在裤兜的右手似乎把玩着一个大概 10 厘米长的东西，直觉告诉我那是一把非常称手的凶器，但已经站出来又不好退缩，然而同班同学却没有一个跟我一起挺身而出……好在这时，对面铸造班的一个同学因为和罗锅是初中同学，得以劝开了对峙的两拨人。互相介绍之后，参与对峙的两班同学在学校附近的小饭店吃喝了一顿后，算是彻底和解，而推杯换盏间我得知，那个叫杨广斌的卷发罗锅在口袋里转来转去的东西是把弹簧刀，他曾在初中时用这把刀捅伤了执意要找他麻烦的地头蛇，而不久前新生入

学军训时他也差点将这把刀用在教官身上……

这让我一阵后怕，想想自己距离死亡危险居然这么近，而平日把自己吹得非常了不起的同学们在关键时候又都指望不上，忽然觉得还是听妈妈的话低调学习考大学才是正事，以后便再没参加那种集体性的凑场面示威和群架，很快我便成为了班里的少数派，和几个同样低调老实的怂同学混在一起，白天浑浑噩噩地上课，放学后去学校东门对面的街机厅打 1 元的游戏然后回家，日子周而复始。

2. 玩友一家

大概过了一个月，当我和两个怂朋友在街机厅把《吞食天地 2》打到一半时，右侧传来了叫骂声，继而响起了椅子及街机筐体的碰撞声，接着老板喊着“要打出去打”但似乎无济于事……我压抑着看热闹的好奇心，最终干掉曹仁后去围观时，现实中的那两人已经打在一起：穿着灰白竖纹夹克衫的矮一些的被他的对手——一个穿着附近冶金学院校服的高个大学生揪着头发踢脸，这是当时我们那地痞流氓们打架斗殴时极为常用的一种打法，虽然像泼妇但却能有效控制对手，于



是一些好勇斗狠者们索性舍去一头烦恼丝，留着寸头甚至剃光头避免被抓头发，以至于多年以后，那些人依旧留着的光头，和口音、大金链子一同成为了我那些遍布全国的吃江湖饭的老乡们的标志性特征。

眼下的两位都不是短发，但是我发现处于劣势的那位有些不对，在他双手护脸挡住了对方对自己面门的一顿正面脚踢后，便改用左手单手护脸，右手开始伸裤兜去掏东西，这动作我眼熟，再看那被揪得乱糟糟的卷发，便明白了，于是分开人群一把揪住大学生的头发，大学生毫无防备，松开了对方的头发的同时，也在我向下压的力道下被迫弯腰低头，不过我并没按照惯例的套路去踢他，而是扯着他的头发将他拖到街机厅的门口，用力往台阶下一甩将他摔个跟头，还没等他爬起来，我就抄起旁边的座椅，指着他大吼：“快点滚！不然脑袋给你砸开！”

大学生正了正眼镜，看看装得凶神恶煞的我，小声骂着溜走了，而我却全身抑制不住地发抖。我很少打架，所以战斗心理素质极差，所幸大学生知难而退……就在我极力让自己镇静下来时，刚才处于劣势的卷毛男冲了出来，果然是一个月前跟我对峙过的罗锅杨广斌，他手里握着弹出刃的刀子叫骂着要捅死大学生，老板则大呼小叫地让他把刀收起来否则报警，这话对那个混人无效，却把我吓到了，警察真来了，起码在打架斗殴的事上我也是跑不掉的。后来回想，我显然高估了老板在维护法治社会上的自觉性，且不说做生意多一事不如少一事，老板本身也是怕警察来光顾的。

于是我赶紧上去和那个危险分子套近乎，终于把他劝回学校，从校长亲戚开在学生宿舍一楼附近的卖店买来烟酒和咸菜，给他压惊。而从接下来的聊天我得知，打斗的原因是那个冶金学院的大学生违反了我们当时玩对战游戏昏迷后不追打的非官方规则，而大学生不仅照打不误，还对杨广斌的抗议和警告充耳不闻，最终惹火了杨广斌。而我在耐心听到他骂骂咧咧地控诉发泄到累了后，就跟他说“天下玩友是一家”一类的话。

这种大道理当然不是我自己想出来的。半个月前我去书市打算买本人体艺术之类的画册缓解下青春期的压抑时，意外买到了本叫《电子游戏软件》的专门的游戏杂志，里面那句“天下玩友是一家”让身边缺少共同语言玩友我印象深刻，尽管 10 年后我在论坛上每天与不同阵营玩家们战得乐此不疲，但那时我确信无疑，把那句话结合自己的理解说给杨广斌。

最终，我以 10 元钱和一通大道理的平息了这个危险分子的愤怒，而他则成为了我一起去街机厅的朋友之一，除了都喜欢玩《街头霸王 II》，水平相当也是重要原因，而各种约定成俗的土规矩也都是自觉遵守。由于之后我一直买游戏杂志，所以我在这个由数个怂货外加一个痞子组成的打机小队里成为了权威，而且不仅仅是理论——那时 2D 格斗游戏正火，游戏厂商变着法地把超必杀一类的出招往复杂了设定，好在我有游戏杂志参考，诸如《真人快打 2》的终结技、《真・侍魂》的秘奥义一类复杂的出招都可以很快使出并用于实战，尽管如此，那个已被改得可以发满屏波动技能的《街头霸王 II》，仍然长期被我们占据。

大概这么玩了一年半后的某个周末，那家街机厅被查封了，从附近常光顾的烟摊处得知，被封是因为里间一排排的扑克机和麻将机涉嫌赌博，而警方对光顾者进行了突击检查时，一个在扑克机前奋战两天一夜的社会青年因为胳膊上遍布针眼而被怀疑扎杜冷丁也被带走。我有些庆幸，如果是在平日里突击检查，我们这一群人也在场的话，杨广斌的刀显然会带来大麻烦。以此为契机，我终于成功说服杨广斌，那把暗藏无尽麻烦的弹簧刀此后被他放在了家里。

3. 毕业季暑假

1997 年，从藤钢技校毕业的我终于没辜负母亲的期待，被职业师范大学录取。那时候还没扩招，大学尚保留着象牙塔的美誉，而我从技校考入大学，在笃信“劳心者治于人”的家人看来更是犹如从谷底跳上天一般惊喜，亲戚们都来道贺，在私营企业当厂长的叔叔更给了我 1000 元，这个数目在当时已经远超大多数工作多年的普通职工的工资了。

而我拿到钱，第一件事就是把期待许久的 GB 掌机买来，虽然没买到特别想玩的 GB 版《超级街头霸王 II》，但还有《热斗・格斗之王 95》。而这个毕业季的暑假，我们这个四人打机小队便有了新的节目：首先是去杨广斌家，经由我的推荐，他把从游戏杂志上知道的 MD、SFC、3DO、SS、



PS 等等在那个时代红极一时的游戏主机陆续买入，不过他们家只有一台电视机，因此大伙凑到他家打游戏时，除了围着电视的几个，还有围着我的 GB 玩的。而我不光借大伙机器，包里还随时预备着电池。

那个时候距离我去大学报道还有半个月的时间，当时我的心情很复杂，一方面舍不得离开这一众一起在街机厅和包机房并肩作战三年的朋友，另一方面也非常自私地期待去学校后独占这台 GB 的新生活。对于杨广斌，则羡慕之余有着不小的嫉妒，他的父亲是藤钢集团燃料售处的处长，母亲则在销售处任总会计师，家境颇为殷实，正因为如此，他才能接二连三地在普罗大众月薪 1000 便算高薪的 90 年代中后期，以一千甚至数千的价钱买下各种当红主机。而让这种羡慕嫉妒达到顶点的，则是在我离开出发的三天前，他突然打电话过来，让我把他的那些游戏机都搬到我家来存放。我听了差点爆炸：“之前你那些机器从来不借人；现在老子在家就剩两天一宿了，你要把机器都送来？”

“君哥帮帮忙啊……”电话那边的声音乞求中带着狡黠。

“帮忙？”

在我的追问下，杨广斌终于说出了实情，就在我忙于备考职业师范大学而无暇和小伙伴们一起打游戏的那段日子，百无聊赖的杨广斌在混迪吧时认识了一位叫刘颖的女孩，家在奉阳，初中时父母去东欧做生意后便音讯全无，被奶奶带大，1994 年考上了藤河卫校，如今毕业没了住处，索性要搬到杨广斌家与他同居。这个女孩子能喝酒爱泡吧但是鄙视打游戏，所以杨广斌从来没跟她提起过他有打游戏这个爱好。

这些话听得我有点晕：我活了 20 年，惟一一次和女孩子拉手是初二时排练学校艺术节的开场节目，女生的长相早已被记忆模糊，但小手的绵软却一直难忘，而这家伙竟然……我拼命劝说自己，说那种地方认识的女朋友不可靠、那女人肯定是冲着他家的钱来的、她对游戏的观点我很不屑……但是想着人家有女朋友来同居，还是不禁一阵羡慕嫉妒恨……脑子乱七八糟了一番后，我问：“为什么不把你那些宝贝机器放赵博和张景全他们那？我这一走根本玩不上。”

“就是玩不上才放你那嘛，被他们玩坏了，你说我找他们赔还是不赔？”

“好吧……”我彻底服了。

当我到他家时，一台台令我心驰神往已久的游戏机早已装进盒子放进他舅舅的私家车后备箱。拉到我家后，杨广斌的父母和舅舅请我们一家吃饭。席间我的母亲不住地埋怨我不光自己贪玩，还把杨广斌给带坏了，那些游戏机得糟蹋多少钱……而杨广斌的母亲戴阿姨则一直对我表示感谢，说他儿子从小惯到大，脾气很坏，技校这三年幸亏是和我一起玩游戏才没惹出什么事，她不求儿子多出息，太太平平就好。至于买那些游戏机的钱，比起他初中时两次伤人赔偿的医药费，简直是零头。

等送走了杨广斌那一家，我兴致勃勃地想要把送上门的这些游戏机接到自家电视上准备大玩两天时，对楼的阿姨前来祝贺，无奈我只好放下游戏机，跟老妈一起陪着聊天。而接下来的两天，我也几乎都是在接待前来祝贺的邻居以及收拾行李中度过。当第三天的清晨，我在火车上放好行李后冲着前来送行的父母叔婶以及朋友们挥手道别时，划破晨雾的汽笛提醒我，我将长久地离开这生长了 20 年的故乡，远离父母和这一众共同在街机和包机房战斗三年的玩友们。



火车出站后，我拿出杨广斌送的一大袋零食

准备打发时间，却发现零食下面竟然藏着两条相当不错的烟——果然是兄弟了解我。我点起烟，打开 GB，玩起前些天刚换来的、连杨广斌都觉得儿童向的《口袋妖怪 红》，邻座一个小孩子出于对玩具的追逐本性一眼认出这是好玩的东西便凑了过来，但似乎因为角度光线问题看不清，很快便悻悻地离开了。而我一边玩一边回想着过去的一桩桩往事，最终发现离开前最大的遗憾，竟然是没能见到杨广斌他女朋友长什么样，笑自己一番后，又去想新的大学生活自己该找什么样的女朋友，不过机械自动化专业的女生应该不多……就在想的时候，鲤鱼王进化了，强悍的攻击把我之前的胡思乱想一扫而空，我忽然觉得，等假期回来，应该让杨广斌那小子知道，《口袋妖怪》其实是很热血的游戏！

4. 各奔东西

距离拉开后，友情往往会淡化，1997 年国庆假期回老家时，我尚且叫上杨广斌及怂朋友们去街机厅战个痛快；而到寒假回家，杨广斌已经更多地和一众常混迪吧夜场的朋友在一起了，其他怂朋友们间则因为没有我在中间联络也断绝了来往，此时我认识了不少同样在职业师范大学就读的同乡，寒假时更多是和这些同乡校友们在一起，聊天游玩聚会，但是没有一起打游戏的。到 1998 年暑假回家，我甚至懒得叫这些曾经一起打游戏玩友们了，但当某天我独自逛到当初买 GB 的那家游戏店，百无聊赖地翻着 GB 卡时，竟然找到了以前想买但一直没买到的 GB 版《超级街头霸王 II》，这时我终于想到应该喊杨广斌来玩，于是便在附近的公用电话联系上了他，彼此用粗话热情问候一番后，他还埋怨我回来这么多天怎么不喊他出来玩。



我们约在站前广场西侧一个匾额上有醒目星条旗图案的牛肉面店里见面——当时并不知道美国压根没这面，只是觉得洋气而且牛肉面比汉堡什么的更对口味。而这次他终于带来了他的女友，也就是那个叫刘颖的女孩，个子能比驼背的杨广斌高出一头，穿得火辣但也暴露了腰粗腿粗胳膊粗，化的妆则让那椭圆形的脸油腻腻的。两人很亲昵，在杨广斌把玩 GB 版《超级街头霸王 II》时，那个据说一直视游戏为小孩玩物的女友，还如鸟依人般靠着她的肩膀看着他玩。不过我一眼就看出她并没有真看，因为以她的角度的光线，不可能看清 GB 那对光线相当挑剔的画面的。杨广斌把玩了一会把机器还给了我：“机能还是不行啊，这动作一卡一卡的。你今晚有空没？我请你去野人迪吧 HIGH。”

“好啊！”我来者不拒。

我并不是第一次去迪吧这类场合，那天晚上，杨广斌就带着他女朋友和我，以及一个大概十六七岁的化着夸张重妆的女孩子带进最贵的玻璃包间，当两个女孩子就着啤酒吞下两颗药粒进入摇头不止的癫狂状态时，我灌了自己一瓶啤酒，接着以喝多为由先行离开。来到街上，夏夜的风吹过，我忽然发现，我和这位朋友其实是不同世界的人，曾经因为打游戏而有过交集，但现在，又各回各自的世界了。

于是一直到暑假结束，我再没找他，他也没找过我，在返校后没多久，我便打电话拜托老妈，将他存在我家的游戏机全部还了回去，而我以前攒的一些游戏杂志，竟然也被老妈一起送走了。

然而国庆假期回家时，我竟然再度接到了杨广斌的电话，这次让我有点吃惊——他说他要结婚了，让我去跟他去奉阳接亲，因为刘颖执意要有个迎亲仪式，所以杨广斌打算让我跟他一起去奉阳。而除了接亲，他拉上我还有个目的，就是让我帮着买个游戏机。

5. 高价过气掌机

1998 年 9 月 30 日一大早，我和杨广斌坐上了去奉阳的城际列车，他跟刘颖说是下午四点半到，而之所以出发这么早，是因为我们打算，按照游戏杂志上登的那些广告的地址，把奉阳的游戏店走遍。

即便是现在，这种城际间通勤的老绿皮车在很多地方也无禁烟规定，十多年前大家更是习惯了在车厢里抽烟。我和杨广斌对坐着边抽烟边聊，杨广斌告诉我，上次我老妈把他机器还回来时捎带送去的那些游戏杂志他全看了，最动心的是一个能直接玩 MD 游戏的掌上游戏机，但英文名记不住。我想了想，告诉他那机器叫 Nomad，中文名叫游牧民，在当时国内的售价貌似将近 1000，而且很少能买到。他说也正因为不好买所以才拉上我这个行家。等买到后，对刘颖说是我买的借给他的。

我有些奇怪：“为什么买这个机器啊，都过时这么久了还那么贵……”

“我现在的工作是看泵房，上班时候没事，正好打游戏啊。”

“那干嘛这么偷偷摸摸的？还说是我买的然后借你？”

杨广斌苦笑，“订婚以后，她就什么都管了，尤其不让我打游戏……所以我才打算买个手掌机

在上班时候玩。”

“你这婚结的……牺牲够大的。”

“以后慢慢说通呗。”杨广斌笑了，“等以后你结婚就知道了，对媳妇先得顺着，以后再慢慢说通。”

“我？我以后结婚的话，起码不能反对我打游戏。”

“你一次对象还没处过呢，先找到再说吧……”

“你就不能委婉点？”

Nomad、也就是游牧民掌机，实在是够冷门，我们两人 9 点多下的火车，先在车站附近的大东电子市场转了一圈，结果发现偌大的电子市场竟然只有一家游戏店，大概是游戏店把盘面贴在橱窗上看着像音像店，以致于我们从游戏店出来时，被一个穿绿夹克衫的矮子拦住鬼鬼祟祟地问：“要好片儿不，欧美的……”

电子市场没找到在预料之中，接着又按照杂志上刊登广告的电玩店的地址挨个找，甚至去据说面向全省批发假货的五二市场去问，还是没问到，其中一个肥胖的奸商听我们不是本地口音，还拿 GB 冒充并开出了 2000 的价位，杨广斌差点又犯混，被我拉住这才算过去。而眼看着他跟他刘颖承诺的到达时间越来越近，我们也只好赌一把——去更远的金东区的一家游戏店。好在老天没把我们捉弄到底，让我们在那个在广告上看着很牛但地点很偏的游戏店，将传说中的游牧民掌机买下来。

“大功告成，迎亲去！”在路边打的时，杨广斌反复掂量着装着游牧民掌机的大包装盒，兴奋不已。

那天晚上，我们就住在刘颖的奶奶家，当晚饭后散步归来，杨广斌抑制不住拿出掌机玩时，果不其然被刘颖尖刻地质问了，但他早有准备说是我买的，刘颖便也没继续盘问。

6. 大婚之日

第二天，我们都起了大早，刘颖被早早到来的化妆师化了妆并穿上了婚纱，上了租来的扮成婚车的桑塔纳，按照在藤河市请的婚礼主持的计划，我们这车接上刘颖和她奶奶后，走奉单高速公路，下了藤河市的高速公路出口后和迎亲车队汇合后再一起出发。而上车时，杨广斌竟然自己坐到了副驾的座位上。

“今天是你结婚，让我跟新娘和奶奶坐后排，不合适吧。”我提醒他。

“没事！咱们哥们，不计较这些。”说着，他已经大大咧咧地半躺在副驾的位置上了，我只能苦笑着去后排——上次往我家送游戏机时就听他舅舅说，这个溺爱大的家伙每次乘车都要坐副驾位置，一来视线好，二来不用跟大伙挤。但他不计较我得在乎，于是让刘颖的奶奶坐中间，我坐后排左侧，刘颖坐后排右侧，一来和我隔绝开避嫌，二来则是方便新婚夫妻聊天。

所谓的计划没有变化快，因为是国庆节，市区堵车堵得有些夸张，百无聊赖中我拿出包里的游牧民掌机，上面插的是杨广斌带来的惟一的 MD 游戏《超级街头霸王 II》，刚打一局，里面各种电子人声喊出的必杀技便勾起了杨广斌的兴致，一把抢过去玩了起来。

“结婚的日子还这么贪玩啊。”我右边的刘颖奶奶有意无意地说了一句。

“他还是孩子，奶奶你别挑他理……”我右边的右边的刘颖跟着说。

“媳妇儿，你能理解我太感动了，以后咱们一起玩……”杨广斌显然误会了妻子的嘲讽，顿时来了兴致。

“玩啥？”刘颖语气一变，“挺大人了不能干点正事么？”

被她那么一说，杨广斌叹口气，默默地把掌机还给了我，一语不发地看着窗外，而我也没兴致再玩，便将机器关掉，塞进包里。

在车又堵了十多分钟仍原地未动时，刘颖忽然打破了沉默，问：“杨广斌，这游戏机是你买的吧？”

“不是，君哥买的。”

“不信！也就你这脑子才能不经过考虑买这些玩意。”

“哪些玩意啊？”长久的塞车让杨广斌很焦躁，半回着头跟身后的新娘对呛起来，“你跟我别扭随便，别拉上君哥好么？君哥买游戏机那是有追求的，你根本不懂游戏，瞎叫唤什么？”

“你说我瞎叫唤？”刘颖火了，反问完当即跟着问候了一句杨广斌的母亲。

“结婚日子你骂我妈？给你脸了是吧？”杨广斌爆发了，转过身一副要动手的样子。

刘颖见此不再回话，打开车门就要出去，被她奶奶一把拉住：“行了！刚结婚就吵，以后日子长着呢，别什么事都闹……广斌这孩子挺好的，喜欢玩个游戏又没耽误什么，你就让他玩呗？”

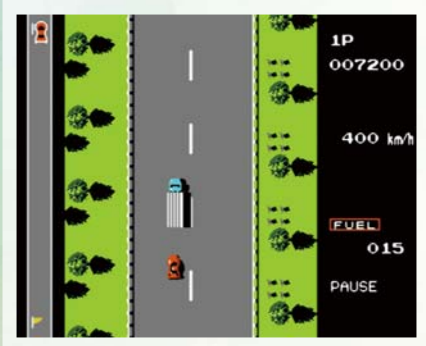
“关键是他跟我撒谎。这游戏机绝对是他自己买的。”刘颖说这个话的时候，我不得不惊叹女人某些时候的直觉。

杨广斌吼了起来：“我要是跟你撒谎今天就让车撞死！”

“好啦好啦，大好的日子别说这些不吉利的话。”刘颖奶奶打断了杨广斌对自己的诅咒，这场争吵也终于告一段落，我很庆幸刘颖没有来追问我，否则我才是最左右为难的。

终于，车过了高速公路收费口，刚刚的争吵让大家都默默无话，高速公路上的单调景致更让人哈欠连连。上高速公路没多久，杨广斌叮嘱司机快点开车赶时间后便睡下了，刘颖听见鼾声，小声告诉司机把风调小，没多一会，她和她奶奶也睡了。只有我，还在困倦中地犹豫到底要不要把游牧民掌机拿出来打发时间：在便携的掌机上玩原汁原味的《街头霸王》是我长久以来的梦想，

但眼下又很怕那对睡着的新婚夫妻醒来后再因为这台掌机争吵起来……渐渐的，我的睡意越来越浓，周遭一切声音都如同梦中般模糊，眼皮沉重得似乎失去了知觉，而前面那辆几乎始终和我们的车保持相同车距的大卡车则让困倦中的我一度觉得那辆卡车和我们是静止的，而这种错觉更加剧了疲劳……



终于，前面那辆大卡车和我们间的相对静止打破了——它横了过来！我们这车的司机骂了一句脏字便猛地左打方向盘并急刹车……剧烈的冲击下，我昏过去了。当再度醒来时，发现自己躺在医院的急救室里，嘴巴上扣着一个不知塑料还是胶皮的罩子在给我输氧。看我醒了过来，一旁的医生甚至有些兴奋，接下来又给我检查一番，确定我只是受到冲撞昏迷而无其他问题后，才放我出院。

7. 远去的故友

第二天我从新闻和报纸上的事故通报中得知，那次事故是因为卡车司机疲劳驾驶错过了出口后试图调头导致，我们乘坐的这辆婚车的司机在车头冲入卡车底盘的瞬间本能地左打方向盘，结果司机保住了命但右肩粉碎性骨折；副驾座位上杨广斌当时仰着头睡觉，整张脸被瞬间削掉；张颖坐在后排最右面，冲撞的瞬间醒来后知道出事立刻俯下身，保住了命，但髋骨粉碎性骨折，右侧的肋骨也断了好几根；她的奶奶虽然没有大碍，但心脏病发，没多久也离世了。

那年十·一的假期，我见到了很多藤钢技校94届天车班的老同学，都是来为杨广斌送行。而杨广斌则木头一样躺在告别厅正中那个被一堆不知真假的花所簇拥的玻璃罩中，被削掉的脸也奇迹般地再次出现在了他的头的正面，只不过看起来不大像——他生前都是正面照，并无侧脸供参考，所以恢复成这样，整容师已经很尽力了。

告别仪式后，他的父亲留下等取骨灰，我们一众朋友则陪着杨广斌的妈妈戴阿姨去了订好的饭店，期间戴阿姨哭了又哭，说她这辈子本来就没有要孩子命，婚后怀孕6次全都流产，本来都不报希望却再次怀孕，这次成功生下了杨广斌。如此来之不易的孩子，宠溺是必然的，比如杨广斌的驼背和骨骼发育就没有任何关系，完全是初中时看了别的地痞这样子觉得很酷便也学着驼背了，只懂得宠溺孩子的父母虽然着急却不知道怎么管，便只好也放任。这次结婚更是给了刘颖奶奶一大笔礼金、甚至房产都记刘颖名下，对方才答应嫁过来，没想到大婚之日还是出了意外……

我跟学校请几天假晚回，打算在这个家伙头七的日子将他生前一直惦记的游牧民掌机烧给他，但司仪却告诉我说电子产品里面有金属，不能烧给故人，只好作罢。然而此时已经没有任何人可以证明这个昂贵的过气掌机是杨广斌背着父母和未婚妻任性买下的了，思索再三之后，我把这部掌机自己留了下来，和我的GB一起带到了学校。

游牧民掌机的耗电出乎我的意料，加上只有一盘《超级街头霸王Ⅱ》，因此在回学校后玩了不到一个月便没了新鲜感，而到年末买入GBC后，这部电老虎掌机机对我便彻底没有吸引力了。后来大三时为了给倾慕已久的女生送生日礼物，我心里念叨着请九泉之下的杨广斌原谅，将这部游牧民掌机以400元的价格卖给了管理系的一位同样喜爱玩游戏的同学——老朋友保佑，这次送的生日礼物让我收获了人生的初恋，但半年后，这段恋情就因为毕业实习各奔东西而逐渐淡化，直至搁浅。在我终于后悔不该拿好朋友的遗物去追求本无结果的初恋后，曾去找买了游牧民掌机的同学试图把机器原价买回来，继续作为对老朋友的纪念，但却被告知那台机器被他妈妈擅自送给了去英国留学的表哥……至此，杨广斌在我这，便只剩下了记忆，以至于后来连模样都记不清了。

2004年大学毕业后，我在母亲的单位藤钢耐火厂的组织部干了半年之后，成功在网上应聘于杭州的一家网络传媒公司，此后的10年间我在杭州工作买房结婚，在那里扎了根。期间几次手机网络制式的改变让我和大多数老同学因为换号失去了联系，而在2007年回老家想去探望杨广斌的父母时，发现他们家的那片住宅区已整个动迁，不知道搬到哪里去了。

2015年中秋国庆双节，我再次回到老家时，收到了在藤钢耐火厂时的同龄电工李涛的结婚邀请，他刚参加工作便因工伤导致迎面骨粉碎性骨折，之后便长年在医院骨科反复拆装石膏和钢钉，折腾到现在终于结婚了。到酒店时，我惊奇地看到，新娘就是刘颖，感叹世界太小的同时，也忽然发现，杨广斌在我的记忆中已经只剩下天生卷发和罗锅这两个特征了……在新娘新郎来给我点烟时，我发自内心地祝这对经历了非常坎坷甚至不幸的新人幸福美满。

在杭州这11年来，我不仅成功地戒了烟，更做到了滴酒不沾，但那天婚宴我喝了不少，进家门后，我拒绝了爱人的搀扶和母亲的盘问，自己强忍着胃中一阵阵的痉挛，坐在电脑前，新建文本，趁着自己还没把杨广斌这位昔日的玩友彻底忘掉前，尽可能地记录下来……



PSV 东京迷城国度

厂商：Falcom　类型：A · RPG

评论人：黑落　评分：8

满怀的期待并没有落空，这款由 Falcom 带来的 A · RPG 新作就像是综合了“《轨迹》系列”和“《伊苏》系列”的优点而诞生的，素质上乘。比起 falcom 上一部作品《闪之轨迹 Ⅱ》，本作在各方面都有小提升。首先是人物建模好了少许，都市风格也让人眼前一亮。在剧情方面，也许是吸取了《闪之轨迹 Ⅱ》的教训，本作人物在数量上有所控制，使得角色刻画更为细致，故事过渡更加自然，结尾高潮也把握得好，加之 Falcom 一直以来的高水准音乐渲染，着实赚了一把笔者的眼泪。本作的日常系统和《闪之轨迹 Ⅱ》如出一辙，羁绊系统、书刊收集、还有如钓鱼、纸牌、滑板等小游戏都即视感满满，最让人哭笑不得的是连核心回路系统都照搬了过来，可以说除战斗方式的改变外，活脱脱就是一款披着马甲的“《轨迹》系列”新作。

游戏也有一些瑕疵，包括战斗视角在敌人众多时不好掌握、关卡设计过于简单以及角色招式较为单调等等，但瑕不掩瑜，《东京迷城国度》作为一款新作，完成度较高，这与它站在 Falcom 两个名系列的“肩膀”上不无关系。喜欢轨迹、喜欢伊苏、喜欢 A · RPG 的玩家，都值得去尝试一下本作。



PSV 翔船Q

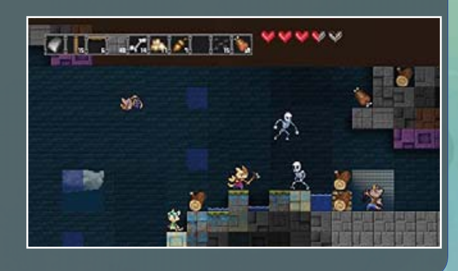
厂商：Cygames　类型：A · RPG

评论人：子罗　评分：



这是由手游大厂 Cygames 打造的一款沙箱型 2D 动作游戏，从今年的 TGS 开始就在大肆宣传，号称能够亲手定制船只并翱翔于广袤的世界之中，还可以在各大空岛中自由探索。然而本作究竟有着什么样的素质呢？相比同类型的元祖大爷《泰拉瑞亚》与《我的世界》，这实在是一部糟得让人难以置信的作品。亚马逊与 PS 商店上仅 2 ★的惨淡评分也在赤裸裸地警告着广大玩家，本作就是烂得如此彻底。

无论是游戏音乐、难度平衡还是合成系统都一塌糊涂，不光是撕裂的 BGM 与无限涌现的敌人，繁琐的操作与系统也在无时无刻地给玩家制造压力。因为死亡无惩罚与地形设计，使得最大的噱头“船只 DIY”在游戏前中期变得毫无意义，只会在不知不觉中又被什么东西给卡住。可合成的物品过少也是这个游戏的缺点之一，而且锤子斧头等必要道具都具有耐久度，玩家不得不时刻备好合成的素材。而且在存档时居然要耐心等待 1 分钟以上！玩至通关时，笔者已经处于崩溃的边缘，角色又跳出来说还有 100 个蓝水晶随机埋在世界各处，挖满才能解锁最后一个奖杯……回想起来，可爱的猫猫与丰富的小动作大概就是本作唯一的救赎了。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。



作为Gust炼金系列的最新一作，《索菲的工作室》的表现可说是相当不错。本作与前作一样取消了时间上的所有限制，极大的拓宽了游戏的自由度；在调合与战斗系统方面的革新与改进也让人眼前一亮，图鉴与筛选系统的贴心使玩家在推进剧情的过程中更加得心应手。本文将提供系统详解以及包含主要角色事件在内的游戏流程，帮助玩家更有效率地攻略这个优秀的作品。

RPG	角色扮演		
PSV	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 ソフィ－のアトリエ ～不思议な本の炼金术士～		
Koei Tecmo Games	日版	2015年11月19日	
对应PSV TV	1人	6264日元	

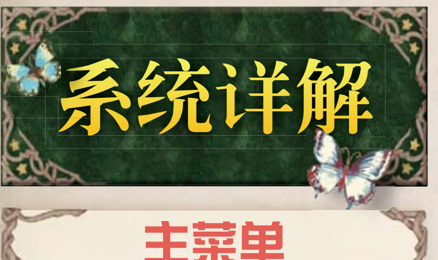
文 果汁&古林

美编 Juxi

基本操作

按键	功能	
	日常与探索	战斗
左摇杆	角色移动	–
右摇杆	镜头调整	–
方向键	项目选择	项目选择 / 指令选择
○	确定 / 调查 / 对话 / 采集	确定
×	取消 / 跳跃	取消
△	打开主菜单	–
□	情报切换 / 送礼 / 先制攻击	–
L 键	打开快速移动地图	切换战斗阵型
R 键	打开快捷菜单	切换战斗阵型
SELECT	图鉴 / 关联项目	快速播放
START	打开系统菜单（大地图）	–





系统详解

主菜单

在游戏中按△键就能打开主菜单界面，在详细进行系统介绍之前，先来简单了解一下主菜单各项目的功能吧。



●コンテナ/カゴ：等同于持有品菜单，显示当前持有的所有物品，两者均有上限设定。城镇内为仓库（コンテナ），容量大且分门别类地整理好所有物品；在城镇外探索时为背包（カゴ），容量小，仅显示角色身上装备的道具与采集得来的素材，每一次回城，素材都会自动归纳进仓库并清空背包。

●レシピ发想：各大调合配方树。随着剧情推进会增加不同的配方树，玩家可查阅已解锁配方的名称、种类以及材料列表。上锁配方为主线所需配方，必须解锁该配方才能推进游戏主线；问号为可解锁配方，提供解锁的具体方法；全黑为当前无提示配方。

●出来事：分为“进行中”与“已达成”两项，分别为正在进行与已经达成的主要事件。类型分为“重要事件”、“普拉芙妲的记忆”以及“角色事件”三大类。玩家可在此项查阅事件名、事件说明以及完成条件。

●装备：调整角色的装备。包括武器、防具、饰品以及战斗中使用的物品。索菲拥有特殊项“探索道具”。

●队列：更改参战角色与战斗中的队列。处于最前方的角色最容易被攻击。根据角色特征调整站位是战斗的关键。

●ステ-タス：显示角色的属性值、当前全技能以及友好度。注意友好度为红色时必须触发角色的重要事件才能继续提升。

●依赖・ウワサ：已接下的任务与所购买的传闻。“依赖”标签下可查阅当前任务的说明、完成条件与报酬等信息；“ウワサ”标签下为正在产生效果的传闻；“过去のウワサ”为已购买的各种游戏小提示。

●设定：调整游戏音量、镜头旋转方式以及游戏难易度。

●图鉴：收录大量有用情报，项目包含炼金配方、物品、效果・特性、魔物、采集地、城镇设施以及游戏教程。其中魔物资料可查看魔物等级、抗性以及掉落品；采集地会详细列出栖息的魔物以及可采集素材。需要指定物品时可在此项进行查找。

快捷菜单（クリップ）

在行动中随时按R键即可唤出快捷菜单，玩家只要在レシピ发想或图鉴中插入书签就能通过快捷菜单直接进入对应页面。在所需位置按△键打开副菜单并选择“クリップする”即可插入书签，若要移除书签，只需在相同位置打开副菜单并选择“クリップをはずす”。另外，在快捷菜单按SELCET键可以直接打开图鉴。

若书签位置为レシピ发想中的某个调合品，在工作室内使用快捷菜单可以直接开始该物品的调合。



关联项目

在主菜单下的各大页面中查找物品或配方时，右下角会出现按SELECT键打开关联项目或图鉴的提示，以此直接筛选出与此项目有关的种类、特性、效果、魔物等内容。由于“《工作室》系列”往往包含庞大的情报量，善用此功能可以大大减少寻找素材或特性的时间。比如在查看调合品“フラム”时打开关联项目并选择“爆弹”，就能立刻筛选出种类为爆弹的所有已知物品。

日常

游戏的日常部分主要局限于城镇内，大部分剧情都在城镇内触发，另外还可以进行调合、购买物品、接受委托与打造装备等行动。



剧情触发

触发游戏中的主要事件后，就会在主菜单的“出来事”项目中留下记录，其中“普拉芙妲的记忆”与“重要事件”为推动故事主线发展的必要条件，而角色个人事件则需要玩家自行触发。

プラフタの记忆（普拉芙妲的记忆）

在レシピ发想项目的配方树中，上锁的配方为推进主线所必须解锁的配方，每一次解锁都能让不可思议之书普拉芙妲恢复一部分记忆并进入下一阶段。执行解锁条件所指定的行动时都能积蓄一定数值至“记忆のきっかけ”槽，蓄满后回到工作室就能解锁关键配方并观看剧情。在推进主线的同时也会解锁新的采集地。除了进入主菜单确认“记忆のきっかけ”的数值外，每次做出相关行动时画面左方也会提示当前积蓄的进度。



大事なこと（重要事件）

重要事件也是推动主线所必须完成的内容。这类事件的特点是推进主线到一定程度后会自行触发且收录在“大事なこと”项目下。完成指定的条件才能够继续推动游戏主线。



角色事件

角色事件的触发以友好度为主要依据，一起冒险、完成特定的委托或送礼都能增加角色友好度。“送礼”这一行动会在游戏中后期解锁，在城镇内对着重要角色按□键就可以赠送礼物，经过一定时间后角色会登门回礼并解锁一个奖杯。

在主菜单**ステ-タス**项目中可以看到角色的详细数据，除索菲外的每个参战角色都有“友好度”数值，这个数字一旦变为红色就表示已达到当前上限，必须推动与角色有关的主要事件才能继续提升。参战角色外的重要角色并无数据可查，只需多多访问多多送礼即可。只要在特定的时期与时间段内与他们进行对话，就能触发绝大多数的角色事件。若满足条件却未能成功触发，则可能需要推进游戏主线，主要事件的触发时期请参考攻略部分的说明。



时间流逝



玩家在进行移动、采集、调合或战斗时都会使游戏内的时间流逝，参考画面左上方的图标可以看到当前日期与时间，在不同时间带出现的魔物与可采集物品也会出现变化。由于本作跟前作一样取消了主线的时间限制，除了某些委托与传闻有时限外没有任何惩罚机制，玩家不必过于在意日子的流逝。调查工作室的床铺可以指定需要流逝的时间。

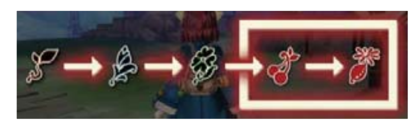
时间带与天候



时间带以朝→昼→夕→夜的顺序不断循环，某些事件必须在指定的时间带内才可以触发。而天候分为阴天、雨天、雷雨天等类型，有的魔物与素材只会在特定的天候与时间带中出现。

曜日

一个月共有30天，一周为5天，分别为“双叶、蕾、开花、果实、种子”这5个曜日。最后两天为休息日，城镇上的人会采集不同的行动，有许多事件必须在休息日才能触发。因此建议玩家在游戏中多注意曜日的变化，尽可能在休息日回到城镇触发事件。



快速移动

推动剧情至解锁此功能后，只要在城镇内按L键就可以打开快速移动地图，选择目的地就能瞬间传送到该区域了。画面上会以头像的方式标示区域内的角色。一般来说，角色都会出现在固定的场所，但有时也会在夜晚或休息日出现在奇怪的位置，这种情况说明出现了可触发的事件，千万不要放过。



城镇设施

アトリエ（工作室）

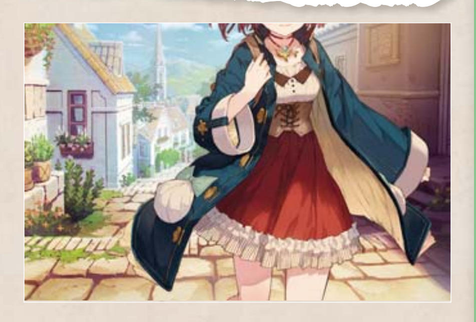
必须在工作室内才可以进行炼金调合。调查炼金釜就能唤出调合系统，若使用快捷菜单指定了某一配方，也可以直接以菜单开始调合；



调查书桌可进行存档、读档以及联网的存读档，还可以更换游戏中的BGM；调查床铺能让索菲通过休息强行度过指定的时间，可以在需要特定时间带或曜日触发事件时活用此功能。工作室外的水井是游戏早期比较重要的水源，每天调查可以得到一定数量的井水。

カフェ（咖啡店）

通过快速地图ストリート→カフェ进入咖啡店，与店长对话可以接下委托和购买传闻。两者都会定期刷新，而已接下的委托与已购买的传闻会收录在主菜单的依赖・ウワサ项目中，供玩家随时查看。



委托

通过解决大家的烦恼从而获得报酬，是游戏前中期的重要金钱来源。委托主要有交纳特定物品、消灭魔物这两大类型，报酬会随着委托的难度而提高。若交纳带有高品质与优秀特性的物品、或在时限内消灭更多的魔物，都会增加一定的金额。若委托的时限将尽，还会在左上角的时间图标下出现黄色提示。完成店长指定的升级委托后，才能接到难度更高、报酬也更高的委托。



●集团委托

把同一地域的委托全部统合起来的“集团委托”，玩家可以同时进行多项与同一地域有关的采集、魔物委托，解决的效率自然变高，报酬也更高。这类集团委托可以只完成其中一项，若完成所有项目会得到特别报酬。

●引换券

得到集团委托的特别报酬或完成一定量的委托就可以获得引换券，之后在休息日的白天与咖啡店内的兔女郎缇丝对话就能用券兑换高级的素材、回复道具以及装饰品。

传闻

在咖啡店用金钱购买传闻能够得到情报并使采集地发生变化。传闻主要有包括素材变异以及传闻强敌两种。



●素材变异

使采集地出现大量拥有特殊特性的素材或平时无法采集的素材。这类传闻是随机出现的，使用过一次后还会反复出现多次。在游戏终盘甚至会出现只在变异情况下才能采集的素材。

●传闻强敌

使采集地出现特殊的强敌，消灭这些魔物能够得到拥有高品质与特殊特性的珍稀素材。这类传闻同样会随机出现，在终盘还会出现必须打倒其他强敌后才会现身的特殊BOSS以及最强隐藏BOSS。详情请参考流程攻略最后的“通关后的工作”部分。

锻冶屋

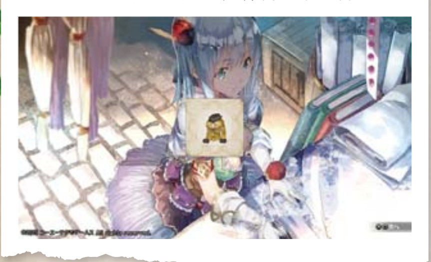
完成与罗吉有关的角色事件会逐渐解禁锻冶屋的功能，以ストリート→锻冶屋进入商店。除了可以在此购买矿石类的素材，还能提供素材与金钱打造出更强的武器，武器特性的数量不受炼金等级影响。游戏中会追加3次新武器，分别是调合出金属シュタルメタル后、完成罗吉的角色事件“炉の火力を上げよう”后以及后续角色事件“珍しい材料を届けよう”之后。

在游戏中盘还会解锁本作特有的“武器强化”功能，交纳不同的金属材料与费用就能强化武器。武器强化的次数有限，若使用武器作为材料，调合而成的新武器会直接继承材料已有的强化次数。



服饰屋

完成与蕾昂有关的角色事件会逐渐解禁服饰屋的功能。位于ストリ－ト的服饰屋可以购买布类素材、制作更好的防具，防具特性的数量同样不受炼金等级影响。每一次调合出更高级的布料就能解锁一批新防具。在游戏中盘也会解锁“防具强化”功能，防具强化同样有次数限制。



量贩店



完成与柯尔涅莉雅有关的角色事件会逐渐解禁量贩店的功能。位于ストリ－ト的量贩店能购买一些素材，但更重要的还是其“登录系统”。交纳一个调合而成的物品之后，就会有一模一样的物品成为可购买的商品，售价会根据其品质与特性出现浮动。登录物品后经过一定的天数，就能买到复制而成的商品。若到达登录上限却仍需登录新的物品，就只能覆盖旧的物品了。

“自动补充”是量贩店的另一个重要功能，解锁此功能后，角色装备的使用物品在用完后不会消失而维持在数量0，每次回到工作室都可以支付金钱把它们补充回来，若金钱不足则无法补充。与柯尔涅莉雅对话选择“自动补充”项可决定本功能的开启与否。



其他商店

除了在上述几处可以购买物品外，游戏中还有几个由重要NPC经营的商店，可以购买一定种类的素材，还会出现带特殊特性与高品质的限定品。

商店名	所在位置	店长	主要出售物品种类
八百屋	ストリ－ト	玛格丽特	食材、植物类、火药、燃料、水、金属、药の材料
本屋	旧市街	爱莉婕	纸、燃料、魔法の道具、神秘の力
教会	广场	帕梅拉	纸、燃料、魔法の道具、神秘の力、宝石、水

装备

本作也在装备系统上进行了一定的革新。在过去的《工作室》中，只有炼金术士可以携带冒险用的道具，但本作不再受此限制，所有参战角色都能够装备指定的使用道具。



可使用道具



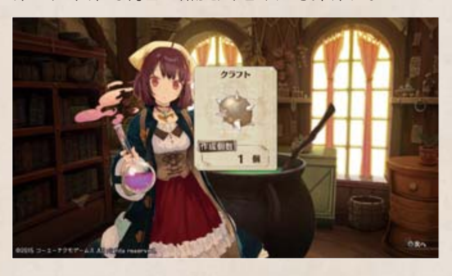
可使用道具分为攻击道具与回复道具两种，每个角色所能装备的可使用道具都有所不同，除索菲外，柯尔涅莉雅与普拉芙妲几乎能够装备所有可使用道具，而蕾昂、摩妮卡、朱利欧等角色只能装备少量攻击道具。

探索道具

惟有女主角索菲能够装备探索道具，这类特殊装备品拥有提升持有品上限、增加移动速度、增加金钱与增加经验等效果，最多只能同时装备5个。根据不同的目的调整探索装备，能够大大提高采集或消灭敌人的效率。

调合

本作在调合系统上的最大革新为“拼图调合系统”，把各种材料按一定顺序放进盘面中可有效提高调合物的品质与效果。相较于过去的《工作室》作品，本作的调合显然更具趣味性与操作性。



构思配方

完成指定的条件就能够解锁新的配方，这一行为在本作被称为“构思配方”。配方树可以在主菜单的レシビ发想项目进行查看，每个配方的解锁条件都有所不同，一般通过探索、调合、战斗等方式。也有在主线中自动获得的配方。

调合过程

第1步：指定配方

调查工作室内的炼金釜就能唤出调合系统，界面左侧列表为当前已解锁的所有配方，其中○为可调合物品、△为材料需调合的物品、×则是材料不足无法调合的物品，材料不足时可出门进行购买或采集。

另外，本作的炼金等级最高为50级，若配方所要求的等级高于索菲当前的炼金等级，调合品的品质也会相应变差。等级差过大会出现调合失败的情况。



第2步：选择材料



从仓库选择配方所指定的材料，分别有特定材料与指定种类的材料两种。素材有许多不同的种类标签，如燃料、纸、矿物、金属等等。一种素材可能会同时算作多个种类，只要拥有指定的种类类型就可以成为可选材料。

无论素材同时兼备多少种类，都会有针对单一种类的种类值，种类值越高，投入盘面后就可以得到更好的效果。素材图标右下方的数字颜色正是素材的颜色，每选择一类材料对应调合品的一种效果，成为材料的素材颜色也会成为这个效果的颜色。

第3步：指定炼金釜

选择调合用的炼金釜。炼金釜拥有不同的调合特殊效果与可见式盘面大小，可通过调合炼金釜本身来改变其效果。

炼金釜效果中的第一项为固有效果，有绝对不会失败、获得更多奖励等效果；第二项为材料操作方法，配置材料时可以使其上下反转、左右反转等，最好的效果是可以像俄罗斯方块一样进行图形旋转的“回转”；第三项为“加成奖励格”的初始出现率，等级越高，在开始调合前出现的发光盘面就越多；第四项为盘面大小，最大规格为6X6。

另外值得一提的是，盘面的外框颜色决定了其属性，放入对应盘面颜色的材料能够得到更多的效果值。



第4步：配置材料

选择好材料后可以选择把材料放进盘面的哪个位置，根据覆盖的盘面数提升品质，若覆盖在有加成奖励的发光盘面上，还会得到更多的颜色奖励加成。

投入材料后，邻接的格子全都会发光。若邻接格子中本来就有光点，即可得到更亮的光点，代表更高的效果加成。而若盘面上的材料出现重叠，前一个放入的材料会从盘面消失，所带来的品质与加成奖励也一同消失（但种类值不会消失）。尽可能不让材料消失是这个系统的关键之处。投入所有材料后，拥有最多奖励加成比率的颜色会加成到相同颜色的效果值上。若把盘面全部填满还会对品质进行2倍以上的大幅补正，获得更好的成品。在剧情中后期调合出メルクリウスの瞳后物品的品质将具现为数值。



加成奖励

每放入一个材料，其对应的颜色都以加成奖励的形式体现在盘面上方的奖励栏中。奖励的加成幅度视乎每种颜色占据整个炼金釜盘面的几个百分比，因此在进行材料数量少且形状简单的调合时，使用4X4的炼金釜反而能得到更多的奖励加成。

特殊盘面

越是高级的配方难度自然越大，盘面上甚至会出现残缺的格子。材料形状无法叠加在残缺格子上，自然加大调合的难度。为了获得更好的效果，需要考虑盘面上的残缺处挑选形状特殊的材料。



效果与效果值

效果是调合品的固有能力。每种调合品都有多个固有能力，根据配置材料时得到的最终效果值，固有能力也会出现变化。效果值越高，自然会得到更强力的效果。效果值的初期数值为材料的种类值总值，但只要配置材料时放入相同颜色的盘面并覆盖更多的奖励光点，就能得到更高的效果值。



若想要调合出强力的物品，最有效率的方法是在选择材料时尽可能选择高种类值且拥有相同颜色的素材，最终在配置材料后获得的奖励加成能够大幅增加效果值直到出现更好的效果。

便利机能

在配置材料的过程中，往往会出现投放时察觉到材料形状不对等让人后悔的情况，若直接退出重新选择自然浪费时间，因此游戏也提供了配置材料时的几种便利机能。

材料情报： 按□键可以唤出素材情报画面，方便玩家查看相应的数值。

交换材料： 按L键可以把当前素材快速更换为其他素材，若发现素材形状不尽人意，用这个方法即可解决问题。

炼金釜与可继承特性的情报： 按R键可以看到当前炼金釜与可继承的所有特性，以L/R键翻页。

第5步：继承特性

炼金等级提升至LV10后玩家就可以在调合后继承特性了。调合品可继承的特性数随炼金等级提高而上升，10级时可继承1个特性，20级时继承2个，30级时继承3个。



探索

特性类型

特性是炼金的关键之处，优秀的特性将直接改变物品的性价比。特性大体上可分为两类，分别为“加强能力”与“增加新能力”两种。以攻击道具为例，“破坏力增加”就是一项加强本身伤害的特性，而“毒付于”则是新增了使敌人中毒效果的特性。若选择材料时指定了拥有类似特性的素材，调合完成后也会组合为上位特性，例如“高价”×“高价+”会得到“高级品”特性。在流程攻略之后将附上组合特性的表格。

需要调合出拥有指定特性的调合品时，基本思路应为下级→上级的连续继承。以成长のレシピ中解锁モフコット配方时所需的拥有“热を帯びる”特性的クロ–ス为例，最优先考虑的应该是容易带有“热を帯びる”特性的矿石素材カ–エン石，不断继承这个特性直到调合出クロ–ス。参考调合思路为インゴット→束ねた金糸→クロ–ス。

人偶炼成



通过主线剧情使普拉芙妲变为人形后才会解锁此系统，选择种类为“エリキシル”、“糸素材”、“宝石”、“神秘の力”的素材各一个并镶嵌进人偶中即可定制普拉芙妲的战斗机能，每一个素材所对应的属性变化都有所不同，可以注重于HP与防御力而镶嵌雪花水晶、贤者の石等素材，也可以以提升攻击力为目标选择精灵结晶、粘金の钢糸……根据不同的偏重，普拉芙妲的外形也会有所变化。



LP值

LP值为探索体力，无论是在世界地图移动、采集还是战斗，这些在城镇外的行动都会消耗角色们的LP值。一旦LP值削减到一定值以下，角色的所有能力也会跟着下降，只有少量LP时应尽可能规避战斗。使用“食物”可以回复角色的LP值。

世界地图

随着剧情推进，世界地图上可去的采集地也会逐渐增多。黄色路线为索菲尚未走过的分支；红色地点为拥有复数区域的大型采集地；被蓝色魔法阵包围的地点为正在发动传闻效果的采集地。玩家可以使用方向键控制索菲前进的方向，也可以直接以左摇杆选择目的地。光标悬停在目的地上按□键可查看该采集地主要出现的魔物与素材，挑选目的地时可以用这个方法找到目标素材或魔物，也可以直接进入图鉴进行查找。



采集地

接近采集点（地面的光点）按○键即可采集素材，素材会自动收入到カゴ中，若超过容量会要求玩家自行舍弃素材。同时采集地内也有魔物出没，当索菲与魔物发生接触就会立刻进入战斗，若按□键以先制攻击击中敌人，即可以有利状态开始战斗。

在同一采集地上不停进行采集与战斗，右上小地图下方的5个光点会逐渐亮起。光点代表采集地的等级，亮起越多的光点就能采集到越好的素材，也会遭遇到更强的敌人。根据时间带与天气的变化，采集地的素材与魔物也会有所变化。另外，采集地内的小地图以红色箭头与黄色箭头两种指示表示出口，红色箭头通往世界地图，而黄色箭头会前往大型采集地的下一区域。在这类采集地的深处往往会有更强大的魔物在等待玩家。

绝大多数采集地都可以在主线剧情中解锁，下表为少量几个需要玩家主动解锁的采集地。



采集地	解锁条件
山师の水边	记忆を取り戻そう・4 完成后与爱莉婕对话解锁
月と太阳の原野	记忆を取り戻そう・6 完成后帕梅拉对话解锁
大地の伤痕	记忆を取り戻そう・7 完成后与爱莉婕对话解锁
地底湖	记忆を取り戻そう・9 完成后与罗吉对话解锁
封印された寺院	记忆を取り戻そう・9 完成后在工作室与朱利欧对话解锁，亦可主动与帕梅拉对话解锁
古き妖精の森	记忆を取り戻そう・10 完成后与爱莉婕对话解锁
反魂の间	朱利欧的角色事件“ナザルスさんに药を届けよう”完成后，于休息日前往封印された寺院最深处即可进入



战斗

本作的战斗为逻辑性回合战斗。角色指令共有攻击、防御、道具、技能与逃走五种，每回合需要先行输入所有指令并确定后，才能让角色开始这个回合的行动，并且在回合结束前无法改变指令。画面左方的显示条为行动顺序以及行动预告，回合开始后会由上而下发起战斗行为，但有可能会因“减速”、“Break”等情况发生顺序的变化。

本作的冒险者等级最高为20级，在达到20级后会开启“加点系统”，角色将继续累积经验值并以加点的形式强化能力属性。



行动显示条

观察画面左方的行动显示条，除了可以判断选定某个指令时己方人员的行动时机外，还能在一定程度上预判魔物的行动。魔物头像旁显示Attack时表示它在本回合会发动普通攻击，显示Skill时为发动技能，显示Warning时表示敌人将在这一回合发动威力强大的技能，右下角燃起的火焰越大代表该技能的危险度越高。



战斗阵型

游戏中有两种战斗阵型，分别是防御与攻击，在指令选择时可以按L/R键更换阵型。根据敌人的行动顺序与行动预告切换战斗阵型可以使战况更为有利。

攻击阵型：攻击力提升，处于此阵型的角色可以进行支援攻击。

防御阵型：防御力提升，处于此阵型的角色可以进行支援防御。

Chain Link



战斗画面左下角的Chain Link槽（简称CL槽）决定了角色支援技能的发动，在角色处于不同战斗阵型下可发动的支援技能也有所不同。随着剧情推进，还能够解锁更为强大的支援技能。

支援行动：当相同战斗阵型且行动完毕的角色超过1人，CL槽蓄至100%后会发动追击/保护的支援行动。一回合最多能出现3次。

连锁技能：当相同战斗阵型且行动完毕的角色超过2人，CL槽蓄至200%后会自动发动复数角色联合发起的连锁技能。一回合最多能出现2次，解锁此技能后支援行动不再消耗CL槽。

特殊技能：当相同战斗阵型且行动完毕的角色超过3人，CL槽蓄至300%后会自动发动角色特有的最强支援技能。一回合最多只能出现1次，解锁此技能后支援行动与连锁技能都不再消耗CL槽。

耐性与异常状态

技能或攻击道具都拥有物理、魔法、炎、冰、雷与无六种属性，战斗单位对此会有不同的耐性。耐性包含“弱点＜无耐性＜耐性＜超耐性”四种，分别对应“蓝色＜无显示＜橙色＜红色”，角色与魔物的耐性可以在ステ–タス与图鉴中查阅。

另外在战斗中会出现8种异常状态，等待回合经过或使用拥有治疗效果的物品即可解除这些异常状态。

图标	状态	说明
	行动不能	陷入睡眠等无法行动的状态
	毒	每次行动都会受到伤害
	スロウ	行动变得迟缓
	咒い	进行回复时直接变为伤害
	黑暗	命中率与回避率降低
	弱体化	所有技能的威力减弱
	回复无效	无法进行回复
	封印	无法使用技能与道具

Break



行动显示条中，单位头像下方的黄色条为Break槽。连续攻击同一单位至蓄满Break槽会使其陷入Break状态。陷入Break状态的战斗单位无法行动，且承受任意攻击都会变为会心一击。Break状态在经过一定回合数后会自动解除。集中攻击某一个敌人并使其陷入Break状态自然给己方创造了输出的最佳时机，但需要注意己方单位也会陷入Break状态。

参战角色

本作包括索菲在内共有9位参战角色，在完成某个阶段的主线后注意完成角色事件就能使角色加入。下表为所有参战角色最早可以加入队伍的时间，而具体方法请参考后文的流程攻略。

角色名	日文名	入队时间
索菲	ソフィ–	初始角色
摩妮卡	モニカ	初期重要事件“素材を采りに行こう·1”中自动加入
奥斯卡	オスカ–	初期重要事件“素材を采りに行こう·1”中自动加入
朱利欧	ジュリオ	初期重要事件“オスカ–の赖みを闻こう·1”完成后
柯尔涅莉雅	コルネリア	中期“记忆を取り戻そう·4”完成后
哈罗尔	ハロル	中期“记忆を取り戻そう·4”完成后
蕾昂	レオン	中期“记忆を取り戻そう·5”完成后
弗里兹	フリッツ	中后期重要事件“炼金术の勉强を续けよう”发生后
普拉芙妲	プラフタ	中后期“记忆を取り戻そう·9”完成后





本作的主线剧情是给普拉芙妲找回记忆，玩家需要完成各种行动来解锁炼金术的配方，往普拉芙妲上书写的配方越多，她的记忆也就越完整。



注：①流程主要分为“大事なこと”与“プラフタの记忆”两部分，为方便阅读便分开描述，如果时间有穿插，便会特别注明时间点。
②本攻略在每段记忆配方后都会列出该阶段能调合道具的构思方法，构思全部道具的配方涉及其中一个奖杯，只需要构思便可并不需要全部调合出来。
③本作的角色支线剧情是可以延后触发的，因此没有马上触发也不需要着急。但是因为每个同伴的支线剧情都与奖杯相关，想要白金的玩家一定要积极与同伴交流，完成他们的委托。部分支线剧情是休息日触发的，如果对话无法触发进一步的剧情可以尝试休息日再去与同伴对话，流程里就不提及所有支线的详情了。
④本攻略难度基于NORMAL，游戏中可以自由变更难度。

01 始まりのレシピ



大事なこと

モニカのお手伝いをしよう

开场剧情后调查桌上的绿色书本，然后调查炼金釜调合“山师の药”，由于是第一次教学调合，所以不需要顾及细节。调合完成后自动前往咖啡店交差，获得200金钱。

プラフタに炼金术を教わろう・1

返回工作室后与不可思议的书——普拉芙妲碰面，OP动画后普拉芙妲要教索菲调合的方法，但由于经过刚才的调合已经没有素材，于是只得出门采集。

素材を采りに行こう

离开工作室后顺着右上角小地图的黄色箭头来到城镇，进入广场后摩妮卡入队，同时会有装备道具的教学，初始会配置两份“うに袋”，分别给两人装备上吧。来到“ストリート”会触发杂货商人的剧情，不过现在还没开店。出世界地图前往“雏鸟の林”，到达后触发剧情遇到奥斯卡，紧接着进入教学战。敌人都很弱，熟悉一下战斗教学后直接用普通攻击全灭敌人，胜利后便在地图内采集素材吧！采集点在小地图上以绿点显示，采集到足够数量后便会触发剧情，此时就可以返回城镇了。

プラフタに炼金术を教わろう・2

回到城镇会自动返回工作室，小伙伴们也与普拉芙妲会面。普拉芙妲会教索菲进行调合，此时拼图调合系统开启，详情可参阅前文的系统部分。本次调合才是正式开始，按照教程进行拼图就能得到功效更高的“山师の药”。调合后构思配方（レシピ发想）系统也会开启，并获得“始まりのレシピ”。离开工作室时开启城镇快速移动的功能，按下L键便能快速移动到城镇内的各个地点，地图内还可以看到同伴们的小头像，时不时去查看一下可能会触发支线剧情。注意不同时间点内同伴们的位置会不一样，有些剧情也分白天或晚上才能触发，走流程的时候建议留意。接下来就是进行寻找普拉芙妲记忆的流程了。

オスカ-の頼みを聞こう

在寻找记忆的过程中构思出“インゴット”的配方后，回到工作室时奥斯卡会过来委托索菲帮忙，目的地是“忘却のナ-セリ-”，注意以后来这张地图采集时，最深处的区域会有强大的魔物。到达后触发剧情，朱利欧出现救场，收获一张CG与奖杯，结束后返回工作室。经过两日左右再返回工作室就能触发朱利欧的入队事件。朱利欧目前实力较为可靠，有他在队伍里练级也会轻松不少。当朱利欧入队且索菲的等级达到6以上时，外出一次返回工作室便可以习得“多人支援系统”（如果先触发了别的支线剧情，可以调合任意道具推动时间，系统就能紧接着开启了）。

プラフタの记忆（记忆を取り戻そう・1～4）

1 构思“フラム”的配方

条 件	收集记忆的契机
记忆的契机	①讨伐魔物②完成委托（效果大）

开启城镇地图前往“ストリ-ト”→“カフェ”触发委托剧情，以后便可以在老板处接委托（依赖）了，完成委托能获得金钱奖励。同时也可以花钱购买传闻（ウワサ），传闻不光有各种游戏技巧的提示，更重要的还有采集地异变与强敌的情报，前者可以采集到平常地图上没有的材料，后者则能挑战强大的敌人。无论是委托还是传闻，经过一段时间都会更新，建议随时查看。

契机条件中标注为“效果大”的行动可以快速积累记忆槽。因此本阶段蓄槽最快的方法就是去完成委托，接讨伐系的委托更是一举两得。练级推荐在夜晚的“雏鸟の林”地图讨伐小鬼，这些怪血少经验也比较多。构思出“フラム”的配方后普拉芙妲恢复部分记忆，并告诉索菲新的采集地“惠みの森”、“岩こぶ山麓”、“メ-ベルト农场”，以后每完成一次记忆配方，就会开启新的采集地。

注：当完成一定数量的委托或完成集团委托的所有任务（报告分多项的任务）时能获得“引换券”。接下来在休息日的白天前往咖啡店与缇丝对话，就能用引换券交换道具，其中100张券能换到的“デ-ト券”是与奖杯相关的。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
山师の药	初期习得	–
うに袋	采集うに	雏鸟の林（异变）、惠みの森
ソテイ–	采集井户水	工作室前
素朴な烧き果子	采集ラ–メル麦	惠みの森

2 构思“インゴット”的配方

条 件	收集记忆的契机
记忆的契机	①讨伐农场的魔物（夜）（效果大）②完成委托

契机①的具体完成方式是前往夜晚的“メ–ベルト农场”讨伐キメラビ–スト，这只魔物的攻击力与血量都较高，尽量维持防御形态扔攻击道具对付。还没有拜访教会的话可以前去触发剧情，遇到帕梅拉（パメラ）后便能开启教会的寄付金功能，基本就是给钱换素材。旧市街的本屋里可以遇到书店老板娘爱莉婕（エリ–ゼ），触发剧情后就能购买纸系素材。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
ゼッテル	调查书架周围	キルヘンベル・本屋
ラ–メル麦粉	调查麦田周围	メ–ベルト农场
中和剂・赤	采集赤うに	惠みの森



3 构思“レヘルン”的配方

条 件	收集记忆的契机
记忆的契机	①进行调合②取得“水”（效果大）

在这个时间点里多在城镇内逛逛会触发罗吉（ロジ－）、柯尔涅莉雅与哈罗尔的事件（柯尔涅莉雅与哈罗尔需要前往“スト リ－ト”才会遇到），罗吉在本作里成为了铁匠。与罗吉和柯尔涅莉雅触发几次剧情后，锻冶屋与量贩店便会正式开张，第一次委托罗吉制造武器时还会有对应的小剧情。而量贩店的功能则类似于复制道具，选择登录想要量产的道具后，经过一段时间就能在店里买到一模一样的产品，一旦炼出高品质的道具便可以通过这间店增殖。因此想早点利用这两间店的话，就尽量在出门采集或调合道具消耗时间后多前往两人所在的区域吧。另外，罗吉的支线剧情也可以在这个时间段开启，在制造武器的功能开放后继续与他对话就能接到“素材集めを手传おう”的任务。契机②的水可以在工作室前取得。

注：①量贩店开张时会出售“练习用の炼金釜”，格子比现在用的要大，建议购买。②关于同伴的支线剧情，如果没有特别注明，分段默认触发时间都为白天。



图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
ハチミツ	采集ハチの巣	惠みの森
アプコ－ル	采集きまぐれいちご	メ－ベルト农场
中和剂・青	调查喷水泉周边	キルヘンベル・广场
クロ－ス	获得ケモノの毛皮	メ－ベルト农场・讨伐夜晚出现的魔物キメラビ－スト
束ねた金糸	采集粘银の糸	忘却のナ－セリ－
※マイスタ－ミトン	调合素朴な焼き果子	调合“素朴な焼き果子”时要让“にがい”的效果变为“しょっぱい”，植物类素材尽量选择黄色的，在拼图的时候往黄点上拼就能轻易地增加数值了



4 构思“友爱のペルソナ”的配方

条 件	收集记忆的契机
记忆的契机	①讨伐见过的魔物（效果大）②讨伐沉默の魔兽（打倒后马上构思出配方）



到此阶段在工作室里会触发改造炼金釜的剧情，配方里的“おばあちゃんの炼金釜”解锁，调合的时候侧重蓝点，拼出“パネル・5×5”的属性，这样在以后使用这个釜调合时也会舒服很多。当调合出探索装备“マナフェザ－”后就会触发探索装备的教程，详情可以查看前文的系统部分。和书店的爱莉婕对话会获得“山师の水边”的地图情报，本章的BOSS“沉默の魔兽”也是在这张地图的最深处，不过不需要急着去挑战，先和柯尔涅莉雅、哈罗尔多触发几次剧情，让他们入队。其中第三次在时钟屋触发哈罗尔剧情后，需要在晚上前往咖啡店和他对话进行下一步剧情，完成后经过数日他就会拜访工作室委托索菲“火药を届けよう”的任务，准备好后交差。接下来再次前往时钟屋与哈罗尔对话就能让他入队了。与柯尔涅莉雅对话能触发“自动补充”这个方便功能，出门道具用得差不多后可以直接过来找她补充，不用再重新调合或等待量产那么麻烦。前往广场可以遇到服装设计师蕾昂，以后可以在スト リ－ト再次遇见她，与之对话可以触发支线剧情。和罗吉一样，给她带去要求的道具即可，完成任务后服饰店开张，再触发一次剧情对话就能开启“防具作成”功能。

待此阶段的入队剧情都完成后就可以去挑战沉默の魔兽了，出门前先调合好レヘルン、ドナ－スト－ン等攻击系道具。“山师の水边”第二个区域的怪反而等级更高……尤其在晚上更会出现高达16级的敌人。在“出会いの浜”区域的沉默の魔兽等级为10，HP400，普通攻击很难对其造成有效伤害。推荐参战队员为索菲（固定）、柯尔涅莉雅、哈罗尔和朱利欧，朱利欧可以看情况换成摩妮卡，前三人都能携带大威力的攻击系道具，而朱利欧则能依靠本身的高能力值站稳战场。索菲达到10级能习得强力的特殊支援（スペシャルサポ－ト）系统，所以不着急的话可以先练到10级再去挑战BOSS，毕竟炼金术师的战斗向来都是以准备为重。

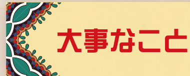
胜利后返回工作室，普拉芙妲的记忆进一步完善，她回忆起以前自己曾是人类，并且也是炼金术师。那么她为什么会变成一本书？很可惜她的记忆还没有恢复到想起详细原因的地步，剧情后获得“成长のレシピ”，接下来又是捡垃圾炼金的旅程啦。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
ドナ－スト－ン	采集ライデン矿	彩花の园・洞窟内、锻冶屋购得
ベ－グルサンド	调合ラ－メル麦粉	工作室调合、八百屋购得
スプル－ス	采集キ－フア	兽たちの寄合所
※ マナフェザ－	讨伐カイゼルピジョン	岩地の杂木林、彩花の园
胜者のお守り	战斗中陷入危机（索菲的 HP 陷入红色状态）	–
魔除けの护符	获得敬虔な信者用お札	教会可购买
おばあちゃんの炼金釜	工作室的剧情习得	–
人形师の糸	弗里兹的支线剧情里取得参考书习得，现阶段不能触发	–

※调合所需的魔法系材料可以在旧市街的本屋购得。





02 成长のレシピ

大事なこと

不气味な小屋を调べよう

“记忆を取り戻そう・5”阶段可触发，休息日的时候（左上角日期处为果实或种子标志）前往咖啡店触发老板的剧情，接下委托“不气味な小屋を调べよう”，这是新角色弗里兹的登场剧情。夜晚前往“巡礼街道”调查小屋，收获CG与奖杯后回去咖啡店与老板对话交差，获得1000金钱。

二人の赖みを闻こう

“记忆を取り戻そう・6”阶段可触发，之前遇到的两名神秘孩子梅库雷特与亚托米娜（メクレット与アトミナ）再次出现，并委托索菲制作“摘み取り军手”。制作后自动发生剧情，结果他们并没有拿走手套，所以调合的时候稍微追求一下质量也没关系。



プラフタの记忆（记忆を取り戻そう・5～7）

5 构思“シュタルメタル”的配方

条件	收集记忆的契机
记忆的契机	①进行调合②使用道具（效果大）

相信经过上一章的流程，玩家都已经摸清本作推动流程的步骤，那就是“出门采集与练级→调合→触发人物支线剧情”这样不断循环的过程。不过本章图鉴道具的构思方法比起上一章要困难些许，会要求调合出来的道具带有某种特性或效果，备注中会说明方法。本阶段能触发新角色弗里兹的剧情，详情参考前文的“大事なこと”部分，完成任务后弗里兹就会入住旧市街的民家。柯尔涅莉雅也能在此阶段触发习得新技能的支线剧情。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
中和剂・绿	使用 300 金钱购物与贩卖	购买与贩卖的 300 金钱是分开算的，去八百屋购买キルヘンミルク，正好之后就能用上。贩卖防具、武器或带高价特性的道具比较有效率
リフュ－ルボトル	调查池庭周边	调查忘却のナ－セリ－・人知らずのア－チ区域的水池
不幸の瓶诘め	遭遇不幸的事故	战斗时全灭
モノクログラス	使用特定的攻击技能与辅助技能	在一场战斗中同时使用摩妮卡的“ライトエッジ”与“ブレイブハ－ト”技能便可
炼金ドロップ	调合ハチミツ	ハチミツ要求附带“キルヘン・ベル特产”特性，之前在八百屋购买的キルヘンミルク就能用上了。先用キルヘンミルク制造中和剂・绿，继承这个特性，再用中和剂・绿作素材调合ハチミツ就能完成
クラフト	调合うに袋	うに袋要求附带“爆发する”的效果，调合时材料都选择黄色的，火药材料尽量拼上黄点就能出现此效果
练习用の炼金釜	购买练习用の炼金釜	柯尔涅莉雅的量贩店可购得

6 构思“シルヴァリア”的配方

条件	收集记忆的契机
记忆的契机	①讨伐魔物②制造武器（效果大）

继续回收支线剧情、构思配方、制作必要的道具。攻击道具推荐制作“クラフト”，只要是能装备此道具的队员都带上一个，调合的时候尽量使用黄色的素材把隐藏的效果引发出来。去教会和帕梅拉对话可以开启新地图“月と太阳の原野”，采集素材的时候别忘了去练级。做好准备工作后就可以收集记忆契机了，正好需要更新队伍的装备，收集好品质优良的素材便去找罗吉吧。





图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
モフコット	调合クロース	クロース要求附带特性“热を帯びる”，先从持有此特性的カーエン石开始，按照カーエン石→中和剂・赤或青→ゼッテル→束ねた金糸→クロース的顺序制作，制作途中一直继承此特性就能满足条件
プニゼリー	讨伐绿、赤、黑プニ	三种都会在青叶の丘出现，黑プニ出没于青叶の丘・冰室の岩屋内
中和剂・黄	完成探索中能做到的事	跳跃、战斗都会累计次数
特性バックパック	采集10个道具	–
摘み取り军手	工作室剧情获得参考书《采集の友》	–
万能促进剂	调合山师の药	山师の药要求附带特性“サイズ+”，材料魔法の草或妖しい液体都可能会附带这个特性，去相应的地图采集

7 构思“万物の写本”的配方

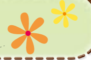
条件	收集记忆的契机
记忆的契机	与职人们达成友好关系（罗吉、柯尔涅莉雅、哈罗尔、蕾昂、弗里兹）

剧情马上进入关键阶段，建议这个时间段把炼金等级升到25以上，只要调合配方上没有调合过的道具，经验就能涨得很快。触发上述同伴的支线剧情就能回收记忆的契机，如果此前都积极回收剧情事件的话，那么现在应该只剩一个弗里兹的支线剧情。到此阶段后弗里兹会前往工作室委托索菲制作“人形师の糸”，接下支线任务“人形剧の糸を届けよう”，“始まりのレシピ”的最后一个道具总算填上。调合出“人形师の糸”后就能去旧市街的民家找弗里兹交差了。在完成契机的任务前，先去本屋与爱莉婕对话开启“大地の伤痕”地图。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
リフレッシュオイル	调查“いにしえの厨”区域	忘却のナーセリー
妖精の道标	调合スプールス	スプールス要求附带特性“ゆらめく光”，去夜晚的“月と太阳の原野”采集带有此特性的夜光水，然后按照夜光水→ゼッテル→束ねた金糸→クロース→スプールス的顺序调合转移特性
プニプニ弹	受到“ぷにプレス”技能攻击	巡礼街道等地图出现的蓝プニ会使用此技能
炼金粘土	主线剧情获得参考书《永久の辉き》，现阶段还不能触发	–
深绿の羽饰り	讨伐セイバークロウ	悟りの岩山区域出现
小恶魔のいたずら	开启魔物掉落的宝箱	–
ミネラルエキス	取得おいしい水	八百屋可购得、“朝凪のほとり”可采集
先见の水晶玉	与先を占える人对话	占卜师会出现在夜晚的ストリート
达人の炼金釜	取得达人の釜	月と太阳の原野・しじまの寝室区域最深处的宝箱内
アダールクロス	主线剧情“プラフタを人形にしよう”习得，现阶段无法触发	–
魂盟の针	主线剧情获得参考书《魂の技法》，现阶段无法触发	–
幽世の罗针盘	调合魂盟の针，现阶段无法制作	–







03 プラフタ人形化

大事なこと

炼金术の勉强を续けよう

完成“记忆を取り戻そう・7”，出门采集或调合消磨时间就能触发梅库雷特与亚托米娜的支线剧情“知识の大釜知らない？”。看完这个剧情后再经过一段时间，就能在工作室触发主线剧情。弗里兹入队剧情、给同伴们送礼增加好感度的剧情也会在这个时间段出现。弗里兹速度快，技能伤害高。



记忆の手がかりを探そう・1～2

最近普拉芙妲的记忆一直回想不起来，索菲决定找知识丰富的同伴帮忙。分别与摩妮卡、爱莉婕、帕梅拉对话，不过她们也没什么好主意。返回工作室发生剧情，索菲经过提点终于想出让普拉芙妲更进一步恢复记忆的方法——让她变回人类。

プラフタ人间化作战！・1～4

1～2阶段都是经过一段时间后在工作室触发，会获得奖杯。直接睡觉消耗时间或者去调合、回收还没有触发的同伴支线剧情皆可。发展到索菲出去散步的3阶段后，前往广场触发剧情，索菲从弗里兹的人偶剧上获得启发。返回工作室观看剧情就能完成此阶段，索菲习得技能“炼金术士の心得”。



プラフタを人形にしよう・1～2

到此阶段会触发一连串的任务，需要找相应的人对话并完成他们的要求。先去找弗里兹对话，他答应给索菲制作人偶，过几天就会拿设计图过来。获得《永久の辉き》后构思出“炼金粘土”的调合方法。调合出来并交给弗里兹，等待几天他就会拜访工作室把人偶的身体交给索菲；接下来去找蕾昂，她也答应给普拉芙妲制作衣服，但需要索菲帮忙调合特殊的伸缩布料。索菲获得“アダ–ルクロス”的调合方法，调合出来后再次与蕾昂对话选择“伸缩自在の布を渡す”。第二天她会过来问服装相关的事，再等几天她就会把衣服送来工作室；最后找哈罗尔，没想到他拒绝给索菲制作素材，对付傲娇只能保持耐心了。先回一趟工作室，然后再次找哈罗尔对话，在索菲真诚的请求下，哈罗尔总算肯帮忙。给哈罗尔准备好材料“シルヴァリア”，交差后等一段时间他就会把ねじ巻き送来工作室了。此阶段可以找罗吉与蕾昂对话，开启“武器强化”和“防具强化”功能。

魂を移す道具を作ろう～プラフタを人形にしよう

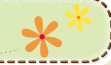
三种必要的部件都做好后，接下来就是转移灵魂的方法了。前往广场与朱利欧对话，获得参考书《魂の技法》，返回工作室后构思出“魂盟の针”的配方。目前要调合魂盟の针还缺一个关键材料，需要经过一段时间才会在工作室触发相关剧情。去锻冶屋找罗吉询问“魂结いの石”的情报，得知“山师の水边”有可能会找到，前往该地图会发生剧情战斗，敌人才9级，难度不大。胜利后取得“魂结いの石”，马上返回工作室调合魂盟の针吧。调合出来后索菲发现数量不够，于是就需要找柯尔涅莉雅帮忙了。前往“スト リ–ト”与她对话，柯尔涅莉雅愿意免费帮忙，但索菲心里过意不去，柯尔涅莉雅只得要求索菲给她带来一瓶牛奶，直接去旁边的八百屋购买キルヘンミルク即可。再次与她对话选择“ミルクを渡す”，完成这项大工程需要一周左右的时间，好好利用来练级或调合吧。获得4个魂盟の针后调合幽世の罗针盘，终于要让普拉芙妲变为人形了，与普拉芙妲对话把幽世の罗针盘交给她，灵魂成功转移，书终于变成人啦。

プラフタとの约束を果たそう～ちょっとゆっくりしよう

一番剧情过后回到工作室，与普拉芙妲对话，两人决定一起出外约……郊游。到处玩一番后，索菲为普拉芙妲取回记忆的决心更加坚固了，剧情结束后索菲习得技能“钝感力”。接下来的剧情在工作室触发，均是经过一段时间才会触发。待剧情构思出“メルクリウスの瞳”的配方后，本章节就结束了。



04 希望のレシピ





大事なこと

プラフタの頼みを聞こう

到“記憶を取り戻そう・9”阶段时在工作室触发剧情，完成普拉芙妲交予的任务后她就能入队。调合出“ヘクセ・アウリス”后交给她就能完成任务，普拉芙妲原本身为一名炼金术师，自然能携带高威力的炸弹。

プラフタの悩みを解決しよう・1～2

普拉芙妲入队并出门过后可以在工作室触发。这两段都是等待数日便会自动解决，完成后普拉芙妲习得技能“肉体改造”，并开启新系统“人偶炼成”。



本阶段回归以前收集记忆契机的步骤，前往新的采集地采集素材，调合出更强力的道具吧！契机条件②与之前开启的送礼系统相关，只要给同伴送礼，过几天就能收到回礼。同伴们的支线剧情能进一步发展，记得持续触发。构思出“炎帝の粉”的配方后，罗吉会拜访工作室委托索菲任务“炉の火力を上げよう”，给罗吉带去炎帝の粉就能完成任务，之后就能制作新武器了。到这个阶段，索菲的战斗等级应该快20了，达到20级后返回工作室会开启加点系统，这样就可以进一步强化喜爱的角色了。



图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
メルクリウスの瞳	炼金等级达到 25	–
最高级ホットミルク	取得キルヘンミルク	可在八百屋购得
旅人の靴	分别进入 5 个大区域的采集地	大区域地名能在世界地图画面的右上角确认
鍛炼のお守り	调查锻冶屋的火炉	–
炎帝の粉	取得黑の燃球	骸の森
クリアドロップ	调合炼金ドロップ	炼金ドロップ要求附带效果“超あまい”，拼图时先用きまぐれいちご増加奖励点，再拼入ハチミツ。主要是让最后的属性加成为黄色
ピュアウォーター	取得夜光水	夜晚的月と太阳の原野
オリフラム	调合フラム	フラム要求附带效果“青い炎”，所有材料统一使用红色，先用其他材料拼出颜色点，最后再放入纸系材料
エンゼルリボン	调合束ねた金糸	束ねた金糸要求附带特性“清めの水”，先去教会购买圣水，然后按照圣水→ゼッテル→束ねた金糸的顺序调合转移特性
ノーブルサファイア	制作カテゴリ的道具	制作装饰品

プラフタの记忆（记忆を取り戻そう・8～9）

8 构思“ルビリウム”的配方

条 件	收集记忆的契机
记忆的契机	①进行调合②接受回礼（效果大）

9 构思“天使のささやき”的配方

条 件	收集记忆的契机
记忆的契机	①讨伐见过的魔物②讨伐“地底湖”的ノ－ライフキング（打倒后马上构思出配方）

本阶段会触发索菲换装的剧情，之前蕾昂偷偷摸摸地询问有关索菲的事原来就是为了给索菲制作新衣服，剧情后更衣室功能开启。与罗吉对话可以开启新地图“地底湖”，契机条件里需要打倒的魔物也在这张地图上的最深处。在地底湖里采集的夜水晶可以用来调合目前拥有的炼金釜，推荐把手头的炼金釜都强化一下。与柯尔涅莉雅对话接下“机械の箱について调べよう”任务，先找罗吉与奥斯卡对话，经过一段时间后再找哈罗尔对话就能构思出“精密な部品”的配方。接下来调合出部品交给哈罗尔，数日后哈罗尔就会拜访工作室，拿到修理好的箱子会自动交给柯尔涅莉雅。如果之前发展过蕾昂的支线剧情，那么这时能接下任务“レオンさんに贈り物をしよう”，与蕾昂对话后返回工作室就会构思出“エアリスブロ－チ”的配方，调合出来后交给她就能完成任务，蕾昂习得新技能“可爱いもの好き”。此阶段还能触发罗吉的支线任务“珍しい材料を届けよう”，这是有关于制作最强武器的任务，详情在流程攻略后的“最强武器制作方法”部分再解释。

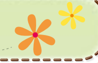
做好准备后就可以去地底湖挑战ノ－ライフキング了。BOSS等级16、HP999，会使用单体与全体的吸收HP技能。如果已经调合出了高质量的シュタルレヘルン与オリフラム，那此战也没什么难度，但因为BOSS攻击力也不低，在达到一回合内可击杀的血量前需要维持防御阵型扔攻击道具。胜利后别忘记去开启它身后的宝箱取得“同调の炼金釜”。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
天然酵母	调合ベ－グルサンド	ベ－グルサンド要求出现“ふわふわ”的效果，让“水”材料的属性值达到60～89即可
プレ－シワッフル	调合最高级ホットミルク	最高级ホットミルク要求出现“あつ～い”的效果，素材都选择黄色的，药材料选择格子大的，最后再拼上药材料
生命の蜜	索菲的LP为0的状态下进入采集地	－
シュタルレヘルン	在战斗中使用レヘルン	－
ブリッツライト	受到“ライトニング”技能的攻击	金プニ会使用此技能，出现在地底湖
雪花水晶	取得银灵结晶	地底湖
ヘクセ・アウリス	观看普拉芙妲的支线剧情“プラフタの頼みを聞こう”	－
ハツスルベルト	调查“穿たれた痕”	前往大地の伤痕・穿たれた痕区域，调查点在南方
同调の炼金釜	取得同调の炼金釜	地底湖・华水晶の洞的宝箱可取得
贤き者の土	观看弗里兹的支线剧情“人形のアイデア”	－
精灵织りの帐	调合プニゼリ－	プニゼリ－要求出现“分裂发动”的效果，材料统一为蓝色，中和剂则使用格子大的中和剂・青
グナ－デリング	调合锻炼のお守り	－
万能厄除け香	观看朱利欧的支线剧情“ジュリオさんの知り合いに会おう”	－
エアリスブロ－チ	观看蕾昂的支线剧情“レオンさんに贈り物をしよう・2”	－
ハニ－シロップ	观看缇丝的支线剧情“甘いお药”	－
精密な部品	观看柯尔涅莉雅的支线剧情“机械の箱について调べよう”	－



05 梦のレシピ



大事なこと

プラフタの话を闻こう

完成“记忆を取り戻そう・9”时触发，普拉芙妲似乎想起了关键的记忆，前往“大地の伤痕”一探究竟。进入地图后触发剧情，得知“大地の伤痕”竟是炼金术造成的，谈话中索菲对普拉芙妲保证不会用炼金术做坏事。

プラフタの记忆（记忆を取り戻そう・10）

10 构思“原初の种火”的配方

条 件	收集记忆的契机
记忆的契机	①在战斗中给予敌人伤害②在战斗中受到伤害（效果大）

故事进展到最后一个记忆配方，只需要战斗就能取得记忆契机，建议前往“地底湖”地图的最深处战斗顺便练级。与爱莉婕对话开启新地图“古き妖精の森”，除此之外还能和她触发“クイズ”事件，回答问题全部正确的话会获得奖励。猜谜剧情总共有3次，第三次猜谜全部回答正确的奖励是“忘れ去られた灵树”，这是制作最强武器的一个重要素材，务必取得，后文会列出3次猜谜的答案。与帕梅拉对话可以开启新地图“封印された寺院”。前一个配方如果有遗留关于同伴支线剧情的构思道具，记得现在补上。“物灵のイヤリング”对道具流玩家挺有用的，尽早构思并调合出来。一旦友好度足够，便可触发朱利欧的支线剧情“ジュリオさんの知り合いに会おう”，朱利欧会拜访工作室委托索菲帮忙看看他朋友的病情。前往封印された寺院，进入建筑物内部深处后发生剧情，构思出“万能厄除け香”的配方。调合此药所需要的素材“万药のもと”得等到下一章入手“不思议のレシピ”之后才能构思出来，到时候调合出来拿去交给朱利欧，再前往封印された寺院最深处就会触发剧情进入新区域，继续前往深处就会触发BOSS战。**ナザルス**等级20、HP2000，会使用减弱道具效果的技能，并以全体攻击为主。攻击力并不是很高，尽早用攻击阵型全力输出就能很快打倒。胜利后会获得一个奖杯，接下来等待数日ナザルス会拜访工作室，然后前往封印された寺院最深处交给他5个万能厄除け香，以后在种子休息日就能通过这里前往隐藏地图“反魂の间”了，过一段时间再与朱利欧谈话还能取得最强武器素材“忘れ去られた矿物”。

爱莉婕猜谜答案

事件	问题一	问题二	问题三
クイズ 1	A：釜	B：カゴ	A：引き継げる
クイズ 2	A：キルヘン・ベル	B：雷雨	C：果实と种子
クイズ 3	A：强くなる	A：ブレイク	B：8 种类

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
ハ－トペンダント	调查渚の古迹的桥	桥在地图的西边
物灵のイヤリング	使用“爆弹”、“魔法の道具”、“药品”道具	–
フリュ－ゲル	调合天使のささやき	天使のささやき要求出现“魂が目覚める音色”的效果，让圣水的数值达到 120 便可
ガイストアイゼン	调查供物台	调查淀の小岛・愿い无き供物台区域最深处的供物台
ドナ－クリスタル	在夜晚的山师の水边遭遇雷雨	–
白热はちまき	进行 5 回合以上的战斗	–
心眼モノクル	给予敌人弱点伤害	–
妖精の炼金釜	取得妖精の炼金釜	在古き妖精の森・妖精のすみか可取得
紧急退避バッグ	在战斗中逃跑	–
魔法使いの笛	与本屋的魔物学者对话	–
ピロソティ－	调合ピュアウォ－タ－	ピュアウォ－タ－要求附带特性“健康の秘诀”，先去八百屋购买带有此特性的ザフロア油，再按照ザフロア油→束ねた金糸→クロ－ス→先见の水晶玉→炼金粘土→中和剂・黄→リフレッシュオイル→ピュアウォ－タ－的顺序调合转移特性
クロニクルマ－ク	调合ノ－ブルサファイア	ノ－ブルサファイア要求附带特性“古の刻印”，去月と太阳の原野或封印された寺院可以采集带有此特性的材料古い石版
生命のバングル	积累疲劳	消耗 100LP
ソフィナンシェ	调合天然酵母	天然酵母要求附带特性“お日样のにおい”，先去讨伐兽系魔物获得带有此特性的アカツキの毛皮，再按照アカツキの毛皮→クロ－ス→先见の水晶玉→天然酵母的顺序调合转移特性
フェアハイト	调合アダ－ルクロス	アダ－ルクロス要求附带特性“高级品”，此特性为“高值”与“高值+”两个特性叠加。利用检索寻找拥有这 2 个特性的道具，再转移到アダ－ルクロス上
ゴルトアイゼン	调合インゴット	インゴット要求附带特性“黄金の辉き”，先去讨伐プニ系魔物获得黄金のプニプニ玉，再按照黄金のプニプニ玉→炼金粘土→中和剂・黄→ゼッテル→インゴット的顺序调合转移特性
神の落し物	调查天使像	调查月と太阳の原野・しじまの寝室最深处的天使像
火龙の气付け药	取得龙の血晶	ドラゴネア会掉落，待剧情战对付ドラゴネア时再构思





06 不思议のレシピ

大事なこと

最终章一反之前悠闲的节奏，剧情战斗密集（其实也不是很多）。因此装备与道具都要好好调整一番，各角色的战斗等级达到20，并且习得几个强力的被动技能会轻松不少。目标白金的玩家一定要调合出本阶段的图鉴道具“贤者の石”，它关乎到接下来剧情奖杯的获取，要是本章错过而且没有留存档的话就必须要下周目才能获得了。与罗吉对话开启新地图“堕ちた宫殿”，打倒此地图的里返しの社交场区域出现的BOSS型魔物“マグマシウス”能获得不少经验，可以考虑用来锻炼角色。不过它等级高达25，HP2000，准备一定要充分。



プラフタからの试练を受けよう

取得最后一个记忆配方后，普拉芙妲会回忆起“知识の大釜”的所在地。但是要进去可不容易，为了取得“知识の大釜”，索菲需要调合几个特殊道具，最终获得“真理の键”的调合素材。“胧草の花弁”需要找奥斯卡对话，构思出“绿を育む活性土”的配方，调合出来后交给奥斯卡，经过数日奥斯卡就会把“胧草の花弁”送来工作室；“日轮の雫”要找摩妮卡对话，数日后摩妮卡会拜访工作室交予索菲参考书《太阳の恩惠》，此时就能构思出“日轮の雫”的配方；“久远の龙鳞”则是找朱利欧获取情报，前往大地の伤痕・穿たれた痕区域会自动发生BOSS战。对手是ドラゴネア，等级20、HP1500，会使用范围攻击技能，攻击力一般。由于物理防御并不高，利用弗里兹的技能“无双剑舞”就能输出不错的伤害。胜利后取得久远の龙鳞，别忘了开启掉落的宝箱。接下来就是调合“真理の键”了。

“睿智の门”へ行こう

调合出“真理の键”后，前往“悟りの岩山”，得知双子竟是500年前和普拉芙妲战斗的一名炼金术师ルアード。为了阻止他们获得知识の大釜必须赶紧前往睿智の门，进入深处就能触发剧情。两人还是晚了一步，双子恢复本来面貌并失去踪影，无奈之下普拉芙妲决定返回工作室告诉索菲一切真相。ルアード是一名偏离正道的炼金术师，如果放任他自由很可能会导致情况失控。为了阻止ルアード，普拉芙妲决定调查他的行踪，并让索菲继续提升炼金术的技术。接下来需要等待数日才会触发新剧情，此期间进行调合提高索菲的炼金等级吧。

お野菜を买いに行こう～二人の梦のきっかけを作ろう

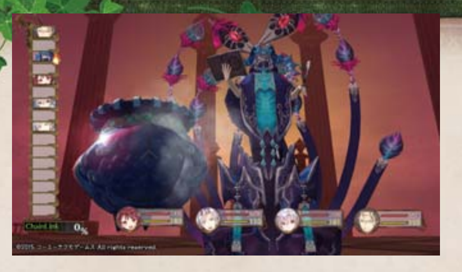
索菲邀请沉思的普拉芙妲前往八百屋购物，出门就会触发剧情，前往ストリート也会听到最近魔物变多的传闻。与八百屋的玛格丽特对话发现近来作物变得难以采集，返回工作室后普拉芙妲推测最近的异变与ルアード有关，果然不能再放任他下去了。经过时间流逝会触发好几次剧情，最后取得参考书《はじまりのレシピ》并构思出“试作型荣养剂”的配方，调合出试作型荣养剂后索菲与普拉芙妲都会习得新技能，接下来就是最终BOSS战了。

最终战前准备：笔者推荐的参战阵容是索菲+普拉芙妲+朱利欧+弗里兹，需要调合的道具是“そよ风のアロマ”（朱利欧装备）、“リフュールボトル”（除弗里兹外的3人装备）、“万物の写本”（索菲装备）、“プニプニ弹”（普拉芙妲装备），这些道具分别担任维持我方的回复力与降低BOSS能力值的职责。攻击型的“オリフラム”与“シュタルレヘルン”可以看情况选择，“死灵使いの笛”、“原初の种火”均是十分强力的攻击道具，即使现在玩家的炼金等级不一定足够，只要能调合出来也推荐带上。角色们的能力提升也相当重要，建议优先提升防御力，尤其是朱利欧提升防御力的独特技能是必点的。复活道具则选择携带“天使のささやき”，找准时间让索菲使用就可以防止全灭。索菲能携带最强力的攻击道具，她的安全是最优先考量的，给她装备上一个能复活的饰品比如“生命のバングル”（当然有条件给全员装备就更好）。至于关系到奖杯的道具“贤者の石”其中一个素材“失败作の灰”需要调合失败才能做出来，利用达人の炼金釜调合时有时间限制的特性来故意失败便可取得。

ルア-ドに会いに行こう

前往新地图“万物の书库”，在抵达最终BOSS的路上还需要打两个中BOSS。第一个是几星霜と智识の藏区域的“万物の智灵”，等级21、HP1512，其实就是杂兵的强化版，攻击力也不高，可以轻松收拾；第二个是流转の星仪区域的“イフリ–タ”，等级21、HP2712，虽然也是杂兵强化型但是HP比上一个高了不小，还是先使用防御阵型拉低BOSS血线再一口气击杀吧。收拾完两个中BOSS后先回工作室补充一下，再去挑战ルア–ド。要注意的是两名中BOSS属于区域强敌，而强敌经过三日左右是会重新刷新的。

来到梦と现のアトリエ区域就会遇到ルア–ド，两人一番劝说终究是不起作用，就如同经过500年岁月的普拉芙妲失去了记忆一样，ルア–ド同样也遗失了自己的初衷。ルア–ド等级25、HP3000，使用的攻击多是全体攻击。第一阶段他的攻击力不算高，可以维持攻击阵型快速把他打至第二阶段，朱利欧负责使用そよ风のアロマ维持队伍血线，索菲使用万物の写本降低BOSS的能力值，弗里兹进行输出，普拉芙妲则见机行动。后面还有两个阶段要打，因此攻击道具不要扔太快以免后期输出力度不足。ルア–ド会使用让我方单体陷入异常状态的招式，要留意中了什么异常状态。当BOSS的血量降到一半左右时，他会召唤“圣兽王ティオグレン”，等级22、HP2000，行动两次，单体攻击的威力颇高。此阶段可以适当调整为防御阵型以免有人被打倒，消灭它后又会变回ルア–ド。第三阶段的BOSS攻击力变高，



还会使用回复HP的技能，难免会陷入持久战。先让索菲使用一次天使のささやき以免队伍有人被打倒，朱利欧则维持每回合使用そよ风のアロマ。其实只要事前准备好复活饰品或道具，那么莽一点用攻击阵型能更有效率地击杀ルア–ド。

あたしたちのアトリエに归ろう

战胜ルア–ド后，他再次变回双子的形态，知识の大釜也消失，他们再也不能使用炼金术了。在索菲的一番开导下，两人深思着离开了……战胜最终BOSS后就该回工作室庆祝了！回到城镇时同伴们会解散，在返回工作室前可以分别与他们对话触发剧情。来到工作室观看最后一段剧情，之前也提醒过几次，如果开打最终BOSS前就调合出贤者の石的话，此时能触发追加的剧情，并获得相应的奖杯，实在没有调合出来的话通关存档就新建一个，不要盖掉打最终BOSS前的存档，因为最终BOSS是不会刷新的。待ED演出后画面回到工作室，此时就能建立系统存档啦，如果还有角色剧情遗留的话就继续旅程吧，还有许多传闻强敌等待着玩家去挑战！

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
贤者の石	调合等级达到 45 级	此道具关乎剧情奖杯，请在挑战最终 BOSS 前调合出来
生きてる荷车	调合リフュ－ルボトル	リフュ－ルボトル要求出现效果“自动发动 50%”，让第四项的数值达到最高就能出现
时操りの砂时计	调查时钟周围	时计屋
夕暗の雫	讨伐ヤシュク、ドゥラク	两者都需要触发特殊强敌传闻，购买传闻“突如现れた谜の岩”后，再购买传闻“天の双龙”，它们就会出现在祈りの绝えた教会
神秘の灵药	取得ドンケルハイト	购买传闻“静寂に咲く花”后，会在古き妖精の森・守られてきた场所出现
深红の石	打倒マグマシウス	堕ちた宫殿・里返しの社交场
古代の炼金釜	取得古代の炼金釜	通关后可在万物の书库・梦と现のアトリエ区域取得
天界の大扫除	打倒光のエレメンタル	特殊强敌传闻“光の支配者”，出现在月と太阳の原野・阳待ちの圆环区域（需要先完成“天の双龙”）
死灵使いの笛	与小夜の少女对话	少女位于夜晚的近くの森（城镇内）
终末の种火	取消 5 次委托	–
封じの白本	调合万物の写本	万物の写本要求出现效果“生命力をかなり夺う”
そよ风のアロマ	调查工作室前的山丘	调查能看到城镇远景的山丘处
英雄降ろしの丸药	调查遗迹周围	调查堕ちた宫殿・苍天祭坛区域中央的台座
ヴェルベティス	取得虹プニの体液	在封印された寺院或失せし者たちの都地图出现的す－ぱ－ぷに会掉落
ハルモニウム	取得精灵结晶	购买传闻“精灵の祝福を得た结晶”，就会出现在大地の伤迹・穿たれた痕区域，制作最强武器的素材
アンブロシアの花冠	打倒漆黑の乙女	购买传闻“恨みを抱く乙女”后就会出现
万药のもと	达成任一条件：在古き妖精の森采集或目睹技能“生命の粉”	会使用此技能的魔物キンモクジュ出现在古き妖精の森，或者直接在该地图采集 5 次就能构思
精灵の泪	调查小岛周围	调查淀の小岛入口区域的小岛（过桥）
エレメントガ－ド	使用索菲的特别防御“ポジティブ解放”	–
真理の键	“记忆を取り戻そう・10”完结后开启	–
日轮の雫	观看主线剧情“日轮の雫を探そう・2”	–
绿を育む活性土	观看主线剧情“胧草の花弁を探そう・1”	–
试作型荣养剂	观看主线剧情“みんなが幸せになれる道を探そう”	–

通关后的工作

刷钱

强化各种强力装备所需要的金钱不少，再加上与奖杯有关，无论如何都需要去刷钱。需要先开启隐藏地图“反魂の间”，最早开启要等到获得“不思议のレシピ”后地图开启方法请参考流程攻略“记忆を取り戻そう・10”部分的朱利欧支线剧情。把难易度调整到HARD，然后去讨伐反魂の间的强敌“テンペスタス”。再装备上增加获得金钱的饰品，一趟大约能获得8000金钱。



最强武器制作方法

在罗吉的支线剧情“珍しい材料を届けよう”发生后，罗吉就能制作每个角色的最强武器。但是制作最强武器的关键素材“忘れ去られた”系列道具却不那么容易取得，下表将列出这些素材的入手方法方便玩家查阅。

“忘れ去られた”道具取得方法

道具名	取得方法	对应最强武器的角色
忘れ去られた灵树	完成爱莉婕支线剧情“クイズ3”(问题答案在流程攻略“记忆を取り戻そう・10”部分)；キンモクジュ、ナイトシェイド、魔术师タイタス概率掉落	索菲
忘れ去られた宝石	完成帕梅拉支线剧情“屋根を直す材料を届けよう”；万物の智灵、ロック、ツインヘッダ－、グランドオ－シャン、魔术师タイタス、イフリ－タ、テンペスタス、ドラゴネア、マグマシウス概率掉落	摩妮卡、柯尔涅莉雅、蕾昂
忘れ去られた矿物	完成朱利欧支线剧情“ナザルスからの手纸”；デビルホ－ン、封印されし魔王、ドラゴネア、マグマシウス概率掉落	奥斯卡、朱利欧、弗里兹
忘れ去られた部品	完成缇丝的支线剧情“庭を苏らせる荣养剤を届けよう”；万物の智灵、封印されし魔王、ロック、ツインヘッダ－、魔术师タイタス、イフリ－タ、テンペスタス概率掉落	普拉芙妲、哈罗尔

传闻强敌

在咖啡店向老板购买传闻时，会随机出现强敌的传闻。这些敌人大部分实力不俗，并且打倒后有概率掉落携带珍稀特性的高品质素材，再加上配方不少道具的构思方法都与这些强敌有关，目标白金的玩家是有必要挑战一下的。传闻强敌并不会在刷出一次后就消失的，以后还会重复刷出来。下表列出强敌的传闻名称以及出现的地点，方便玩家搜寻，并且会解释与奖杯有关的几个强敌的打法。

传闻名称	强敌	出现地点
ひょうきんな幽灵	ファニ－フェイス	雏鸟の林
プニが大量发生！？	赤プニ、黑プニ、金プニ、ぷにぷに?、す－ぱ－ぷに	巡礼街道
プニの中のプニ	あどみらプニ	巡礼街道
魂を夺う书物	リッチオ－ダ－	忘却のナ－セリ－・いにしえの厨区域
勇ましき水の主	イサナシウス	山师の水边・山师の狩り场区域(栈桥处)
堕ちた魔术师	魔术师タイタス	月と太阳の原野・しじまの寝室区域(地图右下)
凶暴なる龙	ドラゴネア	大地の伤痕・大地の痂区域(地图左下)，调查水晶就会出现
宙を舞う大怪鸟	ロック	大地の伤痕・穿たれた痕区域
大海の霸者	グランドオ－シャン	地底湖・润いの岸边区域(地图右下)
封じられし厄灾	封印されし魔王	封印された寺院・求めた梦の果て区域
空の灵鸟、地の锐牙	月天の灵鸟、红莲の牙	前往封印された寺院途中的红点
恨みを抱く乙女	漆黑の乙女	淀の小岛・愿い无き供物台区域(地图右上)
角を持った恶魔	デビルホ－ン	堕ちた宫殿・苍天祭坛区域(地图左上)
风を司るもの	风のエレメンタル	原つぱ遗迹
冰を司るもの	冰のエレメンタル	青叶の丘・冰室の岩屋区域
天の双龙	月を祓うものドゥラク(调查蓝色巨岩)、太阳を秽す者ヤシュク(调查金色墓石)	必须先购买传闻“突如现れた谜の岩”，此传闻才会出现。两条龙位于月と太阳の原野・祈りの绝えた教会区域(地图左上、右上)
光の支配者	光のエレメンタル	月と太阳の原野・阳待ちの圆环区域，必须先讨伐了“天の双龙”的强敌才会出现此传闻
晦冥一闪	魔王	反魂の间・昏く黑き暗の果て区域，必须先讨伐了“光の支配者”的强敌才会出现此传闻



天の双龙・月を祓う者ドゥラク、太阳を穆す者ヤシュク

挑战这些隐藏强敌时，最起码要达成流程攻略提及的最终BOSS战配置。作为第一个隐藏传闻强敌，这两条龙的实力还不算太强。早期维持防御阵型减低BOSS全体攻击的伤害，朱利欧使用そよ风のアロマ稳住队伍状态，待支援槽达到300%时切换攻击阵型一口气解决战斗。稍微麻烦点的是太阳を穆す者ヤシュク会使用封杀道具回复的技能，需要准备好复活道具。



光の支配者・光のエレメンタル

和之前遇到的敌人不是一个等级，最好做齐最强武器与防具再来挑战。全体攻击伤害不是太高，但是头疼在会给我方造成各种各样的异常状态。我方的回复道具一定要准备好“万能厄除け香”、“精灵织りの帐”、“そよ风のアロマ”三种，分别负责解除异常状态、提升能力值以及回复HP。只要准备好这些道具，战斗方法和以前对战的强敌不会相差太远，注意好回复、辅助道具的使用时机是胜利的关键。

晦冥一闪・魔王

游戏中最强的隐藏BOSS，准备最强装备自不必说，对道具的要求也非常高。索菲准备好携带“万能厄除け香”、“精灵织りの帐”、“终末の种火”、“死灵使いの笛”、“そよ风のアロマ”，攻击道具终末の种火携带2个，当然都要保证一定的质量。普拉芙妲的回复道具与索菲同样，不过攻击道具可以带上“天界の大扫除”。

开场就使用精灵织りの帐减轻伤害，然后维持2人攻击阵型、2人防御阵型的节奏拉低BOSS血线。当魔王使用“祝福の咒词”时会让我方陷入诅咒状态，此时回复反而会成为伤害，因此在这时候要使用的回复道具是万能厄除け香，一定要注意分清道具的使用时机。在魔王使用“神魔觉醒の装”时战斗才真正进入高潮，此阶段的魔王能力值大幅上升，既会回复又会高伤害的全体攻击，要尽量避免我方有人陷入战斗不能的状态。继续使用精灵织りの帐，并全体使用防御阵型减轻伤害，再利用索菲携带的终末の种火让魔王陷入Break状态。一旦我方陷入被动就很容易进入长期战，难度也会不断加大。毕竟是最后的隐藏BOSS了，做好充分的准备再来战斗吧，实在打不过调整一下难度也是不要紧的。







本附录为上位特性的组合方法及其效果说明。玩家可对照本表在调合中组合出需要的上位特性。武器、防具与道具都有各种合适的特性，玩家调合时可以选择对应优秀的特性。

上位特性	组合方法 / 说明
量产品	安值 × 安值 +
	商店收购价格大降，同时量贩店的出售价格也大降
大量生产品	安值 +× 安值 ++
	商店收购价格大幅降低，同时量贩店的出售价格也大幅降低
プライスレス	安值 +× 安值 ++
	商店收购价格激降，同时量贩店的出售价格也激降
高级品	高值 × 高值 +
	商店收购价格稍微上升
希少な逸品	高值 +× 高值 ++
	商店收购价格大幅上升
プレミア价格	高级品 +× 希少な逸品
	商店收购价格进一步上升
出来が良い	品质上升 × 品质上升 +
	继承特性时选择本特性会使物品品质上升 20%
プロの完成度	品质上升 +× 品质上升 ++
	继承特性时选择本特性会使物品品质上升 30%
超クオリティ	出来が良い × プロの完成度
	继承特性时选择本特性会使物品品质上升 50%
大きな破坏力	破坏力增加 × 破坏力增加 +
	攻击道具的效果上升 12%
强烈な破坏力	破坏力增加 +× 破坏力增加 ++
	攻击道具的效果上升 17%
究极の破坏力	大きな破坏力 × 强烈な破坏力
	攻击道具的效果上升 30%
实数で痛くなる	威力固定强化 × 威力固定强化 +
	以固定值稍微强化物品，威力越小强化越多
实数でダメ－ジ增加	威力固定强化 +× 威力固定强化 ++
	以固定值强化物品，威力越小强化越多
实数で大ダメ－ジ	实数で痛くなる × 实数でダメ－ジ增加
	以固定值大幅强化物品，威力越小强化越多
大きな回复量	回复力增加 × 回复力增加 +
	回复道具的效果上升 25%
强烈な回复量	回复力增加 +× 回复力增加 ++
	回复道具的效果上升 35%
究极の回复量	大きな回复量 × 强烈な回复量
	回复道具的效果上升 50%
药を强化	回复固定强化 × 回复固定强化 +
	以固定值稍微强化道具，威力越小效果越强
药を大きく强化	回复固定强化 +× 回复固定强化 ++
	以固定值强化道具，威力越小效果越强
回复固定超强化	药を强化 × 药を大きく强化
	以固定值大幅强化道具，威力越小效果越强
会心の出来	クリティカル × クリティカル +
	道具有 50% 的几率形成会心一击
必中クリティカル	クリティカル +× クリティカル ++
	道具必然形成会心一击
一击必杀	会心の出来 × 必中クリティカル
	道具必然形成会心一击，且一击必杀（BOSS 除外）
安定度重视	效果安定 × 效果安定 +
	道具乱数变幅降低，容易出现更高的数值
铁板の效果	效果安定 +× 效果安定 ++
	道具乱数变幅为一半，容易出现更高的数值

上位特性	组合方法 / 说明
期待值大增幅	安定度重视 × 铁板の效果
	道具乱数十分安定，极容易出现更高的数值
增殖	使用回数 +1× 使用回数 +2
	道具的使用次数增加 3 次
收缩	使用回数 –1× 使用回数 –2
	道具的使用次数减少 5 次，但威力大幅上升
みなぎる力	HP 强化 ×HP 大增量
	HP 上限增加 25
あふれる力	HP 大增量 ×HP 超强化
	HP 上限增加 40
生命の力	みなぎる力 × あふれる力
	HP 上限增加 70
魔法使いの知惠	MP 强化 ×MP 大增量
	MP 上限增加 25
大魔法使いの知惠	MP 大增量 ×MP 超强化
	MP 上限增加 40
神々の知惠	魔法使いの知惠 × 大魔法使いの知惠
	MP 上限增加 70
体力自慢	LP 强化 ×LP 大增量
	LP 上限增加 12
衰えない持久力	LP 大增量 ×LP 超强化
	LP 上限增加 17
无限の持久力	体力自慢 × 衰えない持久力
	LP 上限增加 30
HPMP 强化	みなぎる力 × 魔法使いの知惠
	HP 与 MP 上限增加 15
HPMP 大增量	あふれる力 × 大魔法使いの知惠
	HP 与 MP 上限增加 25
HPMP 超强化	生命の力 × 神々の知惠
	HP 与 MP 上限增加 40

上位特性	组合方法 / 说明
肉体を强化する	パラメ－タ +5%× パラメ－タ +6%
	基础能力值增加 10%
身体の力を引き出す	パラメ－タ +6%× パラメ－タ +7%
	基础能力值增加 12%
肉体を超进化させる	肉体を强化する × 身体の力を引き出す
	基础能力值增加 15%
猛兽の力	攻击强化 × 攻击ブ－スト
	攻击力上升 15
破坏の力	攻击ブ－スト × 攻击超强化
	攻击力上升 25
军神の力	猛兽の力 × 破坏の力
	攻击力上升 40
钢铁の守り	防御强化 × 防御ブ－スト
	防御力上升 15
辉石の守り	防御ブ－スト × 防御超强化
	防御力上升 25
龙鳞の守り	钢铁の守り × 辉石の守り
	防御力上升 40
韦驮天の脚力	素早さ强化 × 素早さブ－スト
	速度上升 15
神速の脚力	素早さブ－スト × 素早さ超强化
	速度上升 25
光速の脚力	韦驮天の脚力 × 神速の脚力
	速度上升 40
攻防强化	攻击强化 × 防御强化
	攻击力与防御力上升 5
攻速强化	攻击强化 × 素早さ强化
	攻击力与速度上升 5
防速强化	防御强化 × 素早さ强化
	防御力与速度上升 5
全能力强化	攻防强化 × 攻速强化
	所有能力上升 5
攻防ブ－スト	攻击ブ－スト × 防御ブ－スト
	攻击力与防御力上升 7
攻速ブ－スト	攻击ブ－スト × 素早さブ－スト
	攻击力与速度上升 7
防速ブ－スト	防御ブ－スト × 素早さブ－スト
	防御力与速度上升 7
全能力ブ－スト	攻防ブ－スト × 防速ブ－スト
	所有能力上升 7
全能力超强化	全能力强化 × 全能力ブ－スト
	耐性以外的所有能力上升 10
全能の力	全能力ブ－スト × 全能力超强化
	耐性以外的所有能力上升 25
消费 MP 削减	消费 MP–10%× 消费 MP–15%
	技能消耗 MP 减少 20%
消费 MP 压缩	消费 MP–15%× 消费 MP–20%
	技能消耗 MP 减少 30%
消费 MP 半减	消费 MP 削减 × 消费 MP 压缩
	技能消耗 MP 减少 50%
スキル强化	スキル威力 +5%× スキル威力 +7%
	技能威力与消耗 MP 上升 12%
エコスキル	スキル强化 × 消费 MP 削减
	提升技能威力 7%，消耗 MP 减少 7%
コスト压缩スキル	スキルブ－スト × 消费 MP 压缩
	提升技能威力 10%，消耗 MP 减少 10%
セ－ビングスキル	スキル超强化 × 消费 MP 半减
	提升技能威力 15%，消耗 MP 减少 15%
HP 吸收	ダメ－ジ还元 × ダメ－ジ还元 +
	攻击造成伤害的 7% 数值回复为己方 HP
生命力夺取	ダメ－ジ还元 +× ダメ－ジ还元 ++
	攻击造成伤害的 10% 数值回复为己方 HP
魂を吸收する	HP 吸收 × 生命力夺取
	攻击造成伤害的 15% 数值回复为己方 HP
情け无用の一击	追い讨ち强化 × 追い讨ち强化 +
	给予 Break 状态的敌人的伤害增加 30%
手加减无しの一击	追い讨ち强化 +× 追い讨ち强化 ++
	给予 Break 状态的敌人的伤害增加 40%

上位特性	组合方法 / 说明
无慈悲な一击	情け无用の一击 × 手加减无しの一击
	给予 Break 状态的敌人的伤害增加 60%
コストボ－ナス	特性强化 × 特性强化 +
	物品特性大幅强化
复数に效果增大	范围ボ－ナス × 范围ボ－ナス +
	威力增加 15%× 效果范围的对象数
单体に效果增大	少数ボ－ナス × 少数ボ－ナス +
	威力增加 20÷ 效果范围的对象数 %
最后の一击	使い切り强化 × 使い切り强化 +
	道具使用次数只剩一回时，威力增加 30%
强制使い切り	回数压缩 × 回数压缩 +
	1 次把道具用完的同时威力增加最大使用次数 ×7%
カウントブ－スト	回数补正 × 回数补正 +
	道具的威力增加最大使用次数 ×5%
ソニックスロ－	高速使用 × 高速使用 +
	道具使用时的效果稍微降低，WT 的回归值缩短 30%
强力な投げ込み	パワ－スロ－× パワ－スロ－+
	使用道具后角色的行动时间拖长，但威力大幅上升
チャ－ジアイテム	待机时间强化 × 待机时间强化 +
	道具的威力以等待时间为比例增强
次元压杀	サイズで强化 × サイズで超强化
	道具形状越大，效果会变得非常强
扱い易い	少し轻い × 轻い
	装备使用道具时的 cost 下降 12
手に驯染む	轻い × 扱い易い
	装备使用道具时的 cost 下降 20



奖杯攻略

白金综述

本作的奖杯有难度的不多，大多数都是剧情奖杯与同伴友好度的奖杯，花点心思就能取得。真正有难度的就是战胜隐藏BOSS的“生命を刈る者”以及存10W金钱的“贮蓄家”了。

奖杯列表

类型	奖杯名	获得条件
白金	不思议な本の炼金术士	获得所有奖杯
铜杯	不思议な本とあたしの出会い	剧情杯，完成重要事件モニカのお手伝いをしよう・2
铜杯	人间化作战、失败！？	剧情杯，完成重要事件プラフタ人间化作战！・1
银杯	同じ目线で	剧情杯，完成重要事件プラフタを人形にしよう・2
银杯	知识の大釜	剧情杯，完成重要事件『睿智の门』の奥へ急ごう
金杯	战いを终えて	剧情杯，完成重要事件あたしたちのアトリエに归ろう
金杯	プラフタからの挑战状	在通关前调合贤者の石，通关后解锁
铜杯	新しいあたし	完成蕾昂事件新しいあたし，索菲更换新服装
铜杯	モニカオンステ－ジ	完成摩妮卡事件コンサ－トに行こう
铜杯	赖れるオスカ－	完成奥斯卡事件森の奥を目指そう
铜杯	一刀两断！	剧情杯，完成重要事件オスカ－の赖みを闻こう・1
铜杯	手がかりはオルゴ－ル	完成柯尔涅莉雅事件手がかりはオルゴ－ル
铜杯	水边のバカンス	完成蕾昂事件バカンスに行こう
铜杯	直つた时计	完成哈罗尔事件直つた时计
铜杯	声の正体	剧情杯，完成重要事件不气味な小屋を调べよう・1
铜杯	眼镜を外すと	完成爱莉婕事件眼镜を外すと
铜杯	意外な特技？	完成店长事件意外な特技？
铜杯	看板娘と街歩き	完成缇丝事件看板娘と街歩き
铜杯	微笑むシスタ－	完成帕梅拉事件寄付の使い道
铜杯	彼が目指すもの	完成罗吉事件ロジ－の梦 2
铜杯	た－る！	调查工作室门前的木桶
铜杯	一流の演奏家	完成索菲事件一流の演奏家 2
铜杯	嘘か真か	在咖啡店购买传闻
铜杯	なんでもやります！	使委托等级达到最高
铜杯	气分を变えて	用人偶炼成系统改变普拉芙妲的服装
铜杯	プラフタさんご满悦	用人偶炼成系统使普拉芙妲感到满足
铜杯	嬉しい赠り物	送礼后得到回礼
金杯	みんななかよし	所有参战角色的友好度达到 100
铜杯	とほほな出来事	在世界地图移动时遇敌
铜杯	お愿いコルちゃん！	在量贩店登录物品
铜杯	オ－ダ－メイド	制作武器或防具
铜杯	手になじむ装备	强化武器或防具
铜杯	ねぼすけ	在工作室的床铺上连续休息 3 天
铜杯	贮蓄家	存款 10 万
银杯	敏腕冒险者	冒险者等级达到 20 级
银杯	一人前の炼金术士	炼金等级达到 50 级
金杯	闪きの达人	解锁所有调合配方
铜杯	プニプニしたアイツ	剧情杯，初次战斗并获胜
铜杯	必杀の一击！	在战斗中发动特殊攻击
铜杯	日を砕く阳龙	击败ヤシュク
铜杯	月を贯く阴龙	击败ドゥラク
铜杯	光の化身	击败光のエレメンタル
铜杯	异形の豪腕	在朱利欧事件ナザルスさんを搜そう中击败ナザルス
银杯	生命を刈る者	击败魔王
银杯	根绝の炼金术士	在重要事件ルア－ドに会いに行こう中击败ルア－ド



难点奖杯解说



金杯 プラフタからの挑战状

流程里多次提及，“贤者の石”一定要在打最终BOSS前调合出来，不然是不会触发这段剧情的。因为最终BOSS在通关后不会再次刷新，老实在最终BOSS战前留个存档，然后努力提升炼金等级到45级调合出“贤者の石”。



铜杯 一流の演奏家

调查咖啡店里的钢琴会触发练习事件，每日可练习一次（每日只会计算一次），练习了一定次数后水平会提升。流程里每日过来咖啡店接委托时顺便练习一下钢琴，那样就不用以后费精力了，练习到最高水平就会获得奖杯。



铜杯 贮蓄家

刷钱可待终盘时期装备、道具集齐后再进行，需要先开启隐藏地图“反魂の间”。最早开启要等到获得“不思议のレシピ”之后详情参考流程攻略“记忆を取り戻そう・10”部分的朱利欧支线剧情。把难易度调整到HARD，然后去讨伐反魂の间的强敌“テンペスタス”。强敌每3日左右会重新刷新，好好利用，10万金钱并非梦想。



银杯 生命を刈る者

讨伐游戏最强隐藏BOSS，攻略参考前文的“传闻强敌”部分。



没有紧凑的主线剧情、没有密集的强制战斗。即便如此，本作整体上却不会显得杂乱无章，玩家需要做的事很明确——就是不断炼金制作强力的道具，并与同伴加深感情。炼金系统采用全新的拼图式小游戏，看似简单实则变化多样，越到后期越能发掘出乐趣。战斗新增的阵型系统以及同伴也能携带道具的设定使得战斗变得更加丰富多彩，总的来说，绝对是“《工作室》系列”的一大佳作。

文 昴星团 & 乌冬 美编 咕噜



ACT	动作
3DS	怪物猎人 × モンスタ－ハンタ－クロス

Capcom	日版	2015年11月28日
对应扩张右滑杆/邂逅通信	1～4人	6264日元





《怪物猎人 ×》如期发售，相信现在已经有不少玩家玩到了游戏的中后期，甚至有人已经制作出最强装备，带着小伙伴们到处飞了。本辑攻略带来了游戏的系统、武器和部分新怪物的攻略，希望能对还在努力奋斗的猎人有所帮助。

标题菜单

选项		说明
New Game	新规キャラクタ－作成	创建新角色
	特典の受け取り	读取特典
	デ－タの引き継ぎ	继承本作的游戏存档
Continue		继续游戏
Options		游戏设定
Download		下载追加数据



暂停菜单

选项	说明
共通选项	
アイテムポ－チ	道具栏
调合	用道具栏的物品进行调合
リストから调合	根据列表用道具栏的物品进行调合
クエスト确认	确认任务状态
オトモ	查看随从猫状态
ハンタ－ノ－ト	查看委托任务、系统说明、怪物列表、武器操作
ステ－タス	查看自身状态
装备详细	查看装备信息
アクション	做动作
オプション	更改游戏设定
据点中特有的选项	
フレンド	查看朋友列表和黑名单信息
チャット	查看或编辑定型文
通信设定	更改联机设定
ギルドカ－ド	查看或编辑公会卡片
特殊许可券确认	查看目前所拥有的特殊许可券
ゲ－ム终了	回到标题菜单
任务中特有的选项	
一时停止	暂停游戏
サブタ－ゲット达成	只完成副任务，返回据点
クエストリタイア	放弃任务返回据点，回到任务出发前的状态，但猫饭效果不保留

基本按键操作

按键	说明
十字键	选择 / 调整视角
左滑杆	角色移动
X	拔刀 / 普通攻击 1
Y	收刀 / 使用道具（收刀状态）
B	下蹲
A	对话调查 / 普通攻击 2/ 采集剥取（收刀状态）
L	重置视角 / 锁定目标
连按 L 两次	锁定模式下重置视角
长按 L	选择道具
左滑杆 +R	奔跑
Start/Select	打开暂停菜单
New 3DS 追加操作	
C 杆	调整视角

道具箱菜单

选项	说明
アイテムをしまう	放入道具
アイテムを取り出す	从箱内取出道具
アイテムのマイセット	持有已有的道具组合或登录新的道具组合
アイテムの调合・卖却	用箱内道具调合、卖出道具
身だしなみの変更	改变角色的内衣、发型、脸部装饰、瞳色或防具颜色
装备の変更・卖却	更换、卖出装备
装备のマイセット	装备已有的套装组合或登录新的套装组合
スタイル・狩技の変更	改变狩猎风格和狩技

特典 & 继承要素

本作可以接收《怪物猎人 4 G》和《暖洋洋的艾鲁村 DX》的特典。只要在自己的机器上进入这几款游戏并在开始时作成追加数据（追加デ－タ），即可在标题菜单的“特典の受け取り”进行继承，之后在游戏里与自宅中的ル－ムサ－ビス对话选择“特典の受け取り”选项即可得到。特典的具体内容见上。

怪物猎人 4 G	
随从猫	ミケゴ－ルド
道具	回复药 ×20
	ハチミツ ×30
	回复药グレ－ト ×10
	生命の粉尘 ×10
	お食事券 ×10
其他	金钱 5000z
	龙历院点数 5000Pts
暖洋洋的艾鲁村 DX	
随从猫	ぽかぽか
道具	ベビ－日记账 ×12
	アキンドングリ ×10
称号	ぽかぽか
	アイル－
	ともだち
	オトモ
背景	アイル－村 DX

特典主题下载

早期购入的游戏包装内都会富有一张含有猎人 ID（ハンタ –ID）的小纸片，在 2016 年 2 月 29 日早上 9 点前进入网址：https://www.capcom.co.jp/game2/input.php，按照以下步骤即可获得特典主题。

1、在“ダウンロ－ド番号发行はこちら”框中填写猎人 ID 和电子邮件地址并点击“送信”后，跳转到主题下载码页面。

2、点击 3DS 主界面下屏左上角的图标后点击“テ－マを変える”按钮。

3、点击“テ－マショップを见る”按钮。

4、点击下屏右上角的按钮，输入下载码。

5、确保 SD 卡的空间足够后点击“ダウンロ－ドする”进行下载。

注：

1、两个主题都可以进行下载。

2、若不慎关闭页面，回到以上网址在“ダウンロ－ド番号の确认はこちら”框内填写相同信息后点击“确认”，即可查看下载码。

3、下载版游戏的特典代码已在 12 月 7 日早上 9 点截止。

下载追加数据相关

官方会每隔一段时间放出新的下载任务、特别配信的随从猫、道具包等等追加数据，只要确保 3DS 可以上网，就可以在标题菜单和“Download”选项或自宅中的ル－ムサ－ビス的“ダウンロ－ド”→“ダウンロ－ド接续”选项中进入下载页面。下页列出下载页面的菜单说明。

菜单选项	说明
配信・イベント予告	查看后续的配信预告
クエスト	下载挑战任务和下载任务
オトモ	雇佣特别配信随从猫
アイテムパック	获取道具包
DL 特典	下载特典

下载特别配信的随从猫后，前往任意雇佣随从猫的 NPC 处选择“特别オトモ雇用”即可雇佣；道具包下载后选择ル－ムサ－ビス的“ダウンロ－ド”→“アイテム受け取り”选项即可获取；下载特典中的称号、公会卡片背景图则要在交易窗口的“限定品”一项中用龙历院点数换得。

关于邂逅通信

游戏中带有邂逅通信机能，要在村子中的邮递猫（邮便屋さん）处开启，开启后便可以收到附近玩家的公会卡片或配信的随从猫，相互还有可能得到特殊许可券。机能使用得越多，还有可能从邮递猫处得到一些道具。



基础系统篇

状态详解

想要顺利地狩猎，猎人就要不断地强化自身的装备或制作新的装备来让自己变得更强，在暂停菜单的“ステ－タス”选项中就可以看到角色目前的状态。

体力：角色的体力上限值，归零时就会力尽，最大值为 150。

スタミナ：角色的耐力上限值，回避或奔跑时会消耗。最大值为 150。

攻击力：角色的攻击力。

属性：角色当前的武器属性。

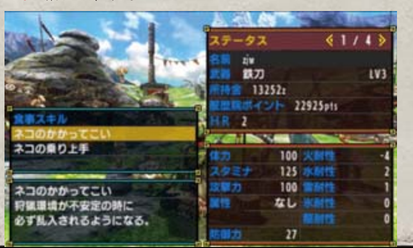
防御力：角色的防御力。

属性耐性：共有火、水、雷、冰、龙 5 种耐性，耐性越高，受到对应属性的攻击时所造成的伤害就越低，另外耐性达到一定值时还能无视属性异常状态。

食事スキル：发动中的猫饭技能。

龙历院ポイント：龙历院点数。

HR：猎人等级。



龙历院点数

相当于前作的旅团点数。任务中得到的精算物品（精算アイテム）在任务结算时会自动转换为龙历院点数，部分设施需要用到龙历院点数。

HR

在完成集会所★ 7 的解禁任务前，HR 最高只有 7，但途中所得到的的猎人等级点数都会积累下来，一旦解禁，HR 就会直接变成当前所积累的猎人等级点数所对应的级数。当 HR 到达一定级数时，还会开启集会所★ 7 的隐藏任务，下面给出列表。

HR	解锁任务名称	主要怪物
35	冰点下の支配者	钢龙
	しじまの向こう	霞龙
	古の霞龙	
	炼狱の主、怒れる炎帝	炎王龙
	吹き荒れる灾厄の火	
40	白银の日轮	银火龙
	黄金の月轮	金火龙
45	月夜に出でし阿吽の雷击	激昂金狮子
60	狱炎に座す、霸たる者	霸龙
	绝对零度	崩龙
70	舞うは岚、奏でるは灾祸の调べ	岚龙
80	煌黑龙アルバトリオン	煌黑龙

村子设施介绍

本作与《MH4G》一样，猎人的据点不止一个，但这次除了初始的村子ベルナ外，其他村子均是《怪物猎人》、《怪物猎人P2》、《怪物猎人P3》的主题村庄，下面就来介绍一下这些村子里的各种设施。



共通设施

武具屋&加工屋&杂货屋

玩家可以在武具屋直接用金钱购买到初期装备，游戏流程进展到后期，这里还会开放更多的初期装备的贩卖。

加工屋则是玩家入手武器和防具的主要地点，消耗素材和金钱即可获得装备和装饰品，武器和防具的升级也要在加工屋才能进行。

杂货屋则可以买到不少低级消耗品和调合素材，弩和弓所使用的大部分子弹和瓶子都能在这里买到，与武具屋一样，在游戏流程的后期也会开放更多的贩卖道具。下面列出武具屋和杂货屋的贩卖物品列表。



杂货屋

道具名	价格	可购买时期
药草	20	初期可购买
げどく草	20	初期可购买
回复药	66	初期可购买
解毒药	60	初期可购买
砥石	80	初期可购买
ホットドリンク	250	初期可购买
クーラードリンク	300	初期可购买
消散剂	140	开启村★3或集会所★2
消臭玉	80	开启村★4或集会所★2
ボロピッケル	60	初期可购买
ピッケル	160	初期可购买
ピッケルグレート	240	开启村★6或集会所★4
ボロ虫あみ	30	初期可购买
虫あみ	80	初期可购买
虫あみグレート	120	开启村★6或集会所★4
钓りミミズ	20	初期可购买
小タル	80	初期可购买
大タル	210	初期可购买
小タル爆弾	156	初期可购买
大タル爆弾	518	开启村★2或集会所★2
打上タル爆弾	150	开启村★2或集会所★2
トラップツール	200	初期可购买
捕获用麻醉药	150	初期可购买
角笛	480	初期可购买
双眼镜	50	初期可购买
肉焼きセット	560	初期可购买
ネムリ草	50	初期可购买
カラの实	2	初期可购买
ハリの实	22	初期可购买
会心の刃药	140	初期可购买
减气の刃药	140	初期可购买
心眼の刃药	250	开启村★5或集会所★3
LV2 通常弹	3	初期可购买
LV3 通常弹	5	开启村★3或集会所★2
LV1 贯通弹	12	初期可购买
LV2 贯通弹	16	开启村★3或集会所★2
LV3 贯通弹	22	开启村★5或集会所★3
LV1 散弹	4	初期可购买
LV2 散弹	8	开启村★2或集会所★2
LV3 散弹	12	开启村★4或集会所★2
LV1 彻甲榴弹	41	初期可购买
LV1 扩散弹	38	初期可购买
LV1 火炎弹	20	开启村★3或集会所★2
LV1 水冷弹	20	开启村★3或集会所★2
LV1 冰结弹	20	开启村★3或集会所★2
LV1 电击弹	20	开启村★3或集会所★2
ペイント弹	20	初期可购买
LV1 毒弹	17	初期可购买
LV1 麻痹弹	26	初期可购买
LV1 睡眠弹	17	初期可购买
LV1 减气弹	25	开启村★4或集会所★2
LV1 回复弹	8	开启村★2或集会所★2
空きビン	5	初期可购买
LV1 强击ビン	21	初期可购买
LV2 强击ビン	32	开启村★3或集会所★2
接击ビン	27	初期可购买
毒ビン	17	初期可购买
麻痹ビン	26	初期可购买
睡眠ビン	17	初期可购买
减气ビン	19	开启村★4或集会所★2
爆破ビン	20	开启村★6或集会所★4
LV1 属性强化ビン	21	开启村★3或集会所★2
LV2 属性强化ビン	32	开启村★5或集会所★3
ペイントビン	20	初期可购买
力の护符	36000	初期可购买
守の护符	24000	初期可购买
调合书①入门编	1000	初期可购买
调合书②初级编	2000	初期可购买
调合书③中级编	5000	开启村★2或集会所★2
调合书④上级编	10000	开启村★5或集会所★3
调合书⑤达人编	15000	开启村★6或集会所★4
收纳上手・技の书	3000	开启村★3或集会所★2
收纳上手・力の书	5000	开启村★5或集会所★3

武具屋・武器

种类	武器名	价格	可购买时期
大剑	ベルダ－ブレイド	2550	初期可购买
	アイアンソ－ド	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ－ンブレイド	3300	开启村★2或集会所★2
	ブレイズブレイド	5400	开启村★5或集会所★3
	ゴ－レムブレイド	6000	开启村★5或集会所★3
太刀	ベルダ－サ－ベル	2550	初期可购买
	铁刀	3000	开启村★2或集会所★2
	颚刃	3300	开启村★2或集会所★2
	骨刀【狼牙】	3300	开启村★5或集会所★3
	斩破刀	4500	开启村★5或集会所★3
片手剑	ベルダ－ソ－ド	1530	初期可购买
	ハンタ－ナイフ	1800	开启村★2或集会所★2
	ボ－ンククリ	1980	开启村★2或集会所★2
	ハンタ－カリンガ	2160	开启村★5或集会所★3
	ボ－ンプック	2340	开启村★5或集会所★3
双剑	ベルダ－ダガ－	2040	初期可购买
	ツインダガ－	2400	开启村★2或集会所★2
	ボ－ンシックル	2640	开启村★2或集会所★2
	ハリケ－ン	2880	开启村★5或集会所★3
	タロンブロス	3120	开启村★5或集会所★3
锤子	ベルダ－ハンマ－	2550	初期可购买
	アイアンハンマ－	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ－ンハンマ－	3300	开启村★2或集会所★2
	ウォ－ハンマ－	3900	开启村★5或集会所★3
	サイクロプスハンマ－	4200	开启村★5或集会所★3
狩猎笛	ベルダ－ホルン	2550	初期可购买
	アイアンホルン	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ－ンホルン	3300	开启村★2或集会所★2
	メタルバグパイプ	3900	开启村★5或集会所★3
	ハンタ－ズホルン	5400	开启村★5或集会所★3
长枪	ベルダ－ランス	2550	初期可购买
	アイアンランス	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ－ンランス	3300	开启村★2或集会所★2
	ロングホ－ン	3900	开启村★5或集会所★3
	パラディンランス	5400	开启村★5或集会所★3
铳枪	ベルダ－ガンランス	2550	初期可购买
	アイアンガンランス	3000	开启村★2或集会所★2
	骨铳枪	3300	开启村★2或集会所★2
	讨伐队正式铳枪	3600	开启村★5或集会所★3
	ゴ－レムガンランス	3900	开启村★5或集会所★3
剑斧	ベルダ－アックス	2550	初期可购买
	アイアンアックス	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ－ンアックス	3300	开启村★2或集会所★2
	精锐讨伐队剑斧	5400	开启村★5或集会所★3
	パワ－ブロウニ－	5700	开启村★5或集会所★3
盾斧	ベルダ－ア－ムズ	2550	初期可购买
	精锐讨伐队盾斧	3000	开启村★2或集会所★2
	骨盾斧	3300	开启村★2或集会所★2
	ブラックガ－ド	3600	开启村★5或集会所★3
操虫棍	ベルダ－ロ－ド	2550	初期可购买
	アイアンバヨネット	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ－ンロ－ド	3300	开启村★2或集会所★2
	ソリッドグレイブ	5400	开启村★5或集会所★3
轻弩	ベルダ－バレット	2550	初期可购买
	ハンタ－ライフル	2550	开启村★2或集会所★2
	クロスボウガン	2550	开启村★2或集会所★2
	ヤクトバレット	4050	开启村★5或集会所★3
重弩	ベルダ－キャノン	2550	初期可购买
	アルバレスト	2550	开启村★2或集会所★2
	ボ－ンシュ－タ－	2550	开启村★2或集会所★2
弓	ベルダ－ボウ	2550	初期可购买
	ハンタ－ボウ	2550	开启村★2或集会所★2
	パワ－ハンタ－ボウ	2550	开启村★2或集会所★2

武具屋・防具

防具系列名	价格(每件)	可购买时期
レザ－	480	初期可购买
チェ－ン	640	初期可购买
バルダ－	640	初期可购买
ハンタ－	720	开启村★2或集会所★2
ボ－ン	800	开启村★2或集会所★2
アロイ	2640	开启村★5或集会所★3

艾鲁食摊

各个村子和集会所内都有的设施，也是本作吃猫饭的地点，在完成村★3的紧急任务“幻惑の魔术师”后还会开启委托烤肉的功能，一次可委托烤最多10份鱼或肉。

本作的猫饭不再像前作那样可以随意搭配，而是要先根据现有的食材组合出新的料理菜单，然后点菜的时候直接选择该料理名即可。但要注意，料理的开发只能在佩尔纳村的NPC“ベルナ屋台のおかみ”处进行。不同的料理具有不同的效果，除了会增加猎人的体力和耐力上限值外，还会增加随从猫的体力上限和干劲（テンション），部分料理还有增加攻击力或防御力的BUFF。偶尔会有部分料理享有厨师BUFF，食用获得厨师BUFF的料理后，耐力上限会增加50点。选择好要吃的料理后可以选择调味料（ソ－ス），不同的调味料对应不同的猫饭技能。每个料理至少有两个猫饭技能，但要注意，对角色当前无作用的技能，技能名和说明部分会以灰色字体显示。下页列出所有猫饭技能的详细内容。



艾鲁食摊

技能名	说明
ネコの换算术	获得的猎人等级点数增加
ネコの秘境探索术	任务开始时必定出现在秘境（仅限上位）
ネコの手配上手	任务开始时立即配送支给品（仅限上位）
ネコのおまけ	即使力尽，猫饭的效果也会保留
ネコの研磨术	磨刀时次数随机减少 1 ～ 3 次
ネコの KO 术	更容易让怪物眩晕
ネコの特殊攻击术	异常状态攻击（毒、睡眠、麻痹）的效果增强
ネコの射击术	通常弹和弓蓄力 LV1 的伤害增加
ネコの暴れ击ち	子弹和弓的伤害增加，射击时弹道偏移量增加
ネコの炮击术	バリスタの弹、彻甲榴弹的爆炸、铳枪炮击的伤害增加
ネコの投掷术	投掷道具的伤害增加
ネコの蹴脚术	踢击的威力增强，可踢飞刚体单位
ネコの吹奏术	笛子系道具的损坏几率降低
ネコの火药术	各种爆弹和爆破属性的伤害增加
ネコの火事场力	剩余少许体力时攻击力大幅提升
ネコの休息术	做出动作“くつろく”一段时间后，攻击力暂时提升
ネコの短期催眠术	任务开始后一段时间内，攻击力和防御力提升
ネコのはじかれ上手	攻击弹刀时消耗的斩味减半
ネコの拳斗术	动作“シャドウ”的威力增强
ネコのゴリ押し术	攻击弹刀后，下一次攻击时斩味有少许上升
ネコの乘り上手	乘骑积蓄值的增加量上升，更容易骑上怪物
ネコの乘り支援术	攻击被乘骑中怪物时，乘骑槽的增加量上升
ネコの体术	回避或防御时消耗的耐力槽减少
ネコの毛づくろい上手	防御力降低和全属性耐性降低的效果时间减半，属性异常状态更容易治好
ネコの防御术【小】	受到伤害时低几率减少伤害
ネコの防御术【大】	受到伤害时高几率减少伤害
ネコの起上がり术【小】	倒地起身时的无敌时间变为两倍
ネコの起上がり术【大】	倒地起身时的无敌时间变为三倍
ネコの逃走术	背对大型怪物逃走时，耐力消耗量降低
ネコのすり抜け术	被大型怪物束缚时更容易挣脱
ネコのふんばり术	受到轻攻击时不会发生倒下的硬直
ネコの受け身术	受到吹飞攻击时减轻为受身动作
ネコのド根性	任务中仅有一次，体力一定值以上并受到力尽伤害时，体力值剩下 1 点
ネコの医疗术	体力回复量增加，げどく草和にが虫的效果几率变为 100%
ネコの长靴术	地形伤害无效
ネコのはりつき铁人	攀爬时受到攻击不会有硬直
ネコのはりつき超人	攀爬中的回避动作的耐力消耗量降低，受到轻攻击不会有硬直
ネコの着地术	从高处掉落着地时不会有大硬直
ネコの胆力	被大型怪物发现时不会有惊吓硬直
ネコの报酬金保险	参与任务的成员在第一次力尽时不会减少报酬金
ネコの憎まれ上手	更容易成为怪物攻击的目标
ネコの采取术	采集点和采掘点的采集次数增加
ネコの道具俭约术	铁镐和捕虫网的损坏几率降低

技能名	说明
ネコの搬运の铁人	搬运中受到攻击不会产生硬直
ネコの搬运の超人	搬运中奔跑的耐力消耗量降低，受到攻击不会产生硬直
ネコの钓り上手	鱼更容易上钩
ネコのカリスマ	和山菜爷对话的次数增加到 6 次
ネコの解体の铁人	剥取中受到攻击不会产生硬直
ネコの解体术【小】	剥取时有小几率可再剥取一次
ネコの解体术【大】	剥取时有大几率可再剥取一次
ネコの调合术【小】	调合成功率增加 10%
ネコの调合术【大】	调合成功率增加 20%
ネコの不眠术	任务中无法进入睡眠状态，营地的床也不能使用
ネコの弱いの来い!	任务中出现的大型怪物会稍微变弱
ネコのかかってこい	狩猎环境不安定时必定会乱入怪物
ネコの千里眼の术	任务开始后一段时间内，可以在地图上看到大型怪物的所在位置
ネコのこやし玉达人	被こやし玉丢中的怪物会立即换区。こやし玉的调合必定成功
ネコのオトモ指导术	随从猫获得的经验增加
招きネコの恶运	任务开始时体力减少、耐力最大值降低
招きネコの金运	任务报酬金增加
招きネコの激运	任务报酬的数量必定增加
招きネコの幸运	任务报酬的数量有一定几率增加

猫娘（ネコ嬢）、猫婆婆（ネコバア）

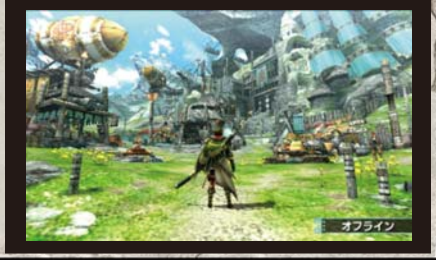
提供随从猫的NPC，游戏中的随从猫主要都由她们提供，还能指定玩家喜欢的随从猫类型，让她们在下次任务结束后带来玩家要求的随从猫。



佩尔纳村独有设施

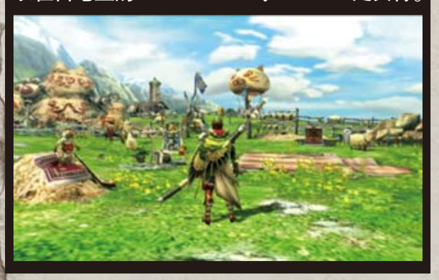
集会所

本作采用的是佩尔纳村的集会所，历代村子的集会所无法使用。集会所内不仅有艾鲁食摊和杂货店，在右侧的“准备エリア”内，武具屋、加工屋和随从猫武具屋等设施一应俱全。不过要注意，本作的联机状态只限于在集会所内活动，一旦走出集会所就会转变为线下模式。



随从猫广场（オトモ广场）

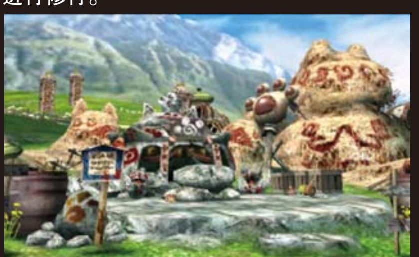
随从猫系统、探险队系统、交易系统合而为一的设施，除了随从猫雇佣外，其功能也可以在自宅里的NPC“ル－ムサ－ビス”处实行。



随从猫道场（オトモ道场）

位于随从猫广场的左侧，在这里可以让随从猫进行技能的传授或修行。传授技能至少需要两只随从猫，一只作为另一只的师傅才能传授，一个师傅最多只能收3名弟子。传授的内容既可以是随从猫的支援行动（**サポ－ト**行动）也可以是随从猫技能（**オトモスキル**），但是传授的只能是已解锁的项目，但不能传授无修得条件的支援行动。传授时需要消耗一定的龙历院点数。

修行则可以让随从猫进行超特训、超休息和改变其攻击倾向（**タ－ゲット**变更），超特训可以增加随从猫的经验值，超休息可回复随从猫的干劲，改变攻击倾向顾名思义。要注意只有没被选中参与任务的随从猫才能进行修行。



猫猫探险队（モンニャン队）

派出最多4只猫猫前往各个地图进行探索，在下次猎人任务回归的同时带回战利品的系统。本作的探险队系统又是一次新玩法，在选好目标地图后，要将猫猫们分别以弹珠的形式发射出去，猫猫们停下来的位置将是它们所探索的地点。地图中能收集到的物品和区域范围会直接显示，能否让猫猫们准确落地就要看玩家自己的表现了。另外，地图选项中标有“RARE”或“WARNING”字样时，表示此次探险中有神秘区域或乱入怪物，这些区域不会直接在地图上显示出来，当表示猫猫的弹珠经过这些区域时才会暂时显现。

- ●干劲越高的随从猫探索的范围越大
- ●素材和怪物的区域底色与随从猫的弹珠底色一致时，能获得更多的素材
- ●随从猫的弹珠覆盖多个探索区域时，能获得多种类素材



▲随从猫的种类和弹珠底色的关系。

区域与道具出现的几率

种类和颜色	森林地带	砂漠地带	寒冷地带	湿原地带	海岸地带	火山地带
虫	中	中	中	中	低	中
鱼	中	低	中	中	高	–
草	高	低	中	中	–	中
蘑菇	中	中	–	高	中	低
果实	中	中	中	中	中	中
骨	–	中	中	–	中	中
蜂蜜	低	低	低	低	低	–
矿石	低	中	高	低	中	高
虫饵	中	中	中	中	中	中

交易窗口

在这里可以花费龙历院点数让一名随从猫前往指定地点进行交易，带回复数指定物品，还能直接花费龙历院点数交换一些平时较难拿到的物品，部分村民委托的“纳品依赖”任务也要在这里进行。

交易时要派出一名不参战的随从猫，指定需要带回的物品后让其出发交易，每次任务回来时可以在这里领取交易品。一种物品的交易最多能进行十次，但消耗的龙历院点数也会叠加。游戏初始只有一辆交易车，第二、第三辆交易车要达成某些条件才会开启。干劲高的随从猫还能带回来一些稀有物品，这些物品往往是一些很难采集到的素材。



消耗龙历院点数可以换得交易品、特别品、限定品和特殊许可的任务券。其中交易品列表有两种，随机出现；限定品的内容为称号、公会卡片背景和宠物服装。

交易列表

地点	道具名	龙历院点数
ぽかぽかファ－ム（初期开放）	药草	5
	げどく草	5
	ツタの叶	10
	ネムリ草	10
	ネンチャク草	10
	マタタビ	5
	火药草	20
	トウガラシ	10
	落阳草の根	20
	霜ふり草	20
	ペイント实	10
	カラの实	5
	ハリの实	5
	ツラヌキの实	10
	怪力の种	80
	忍耐の种	80
	ウチケシの实	80
	はじけクルミ	20
	カクサンの实	20
	龙杀しの实	200
ジャンボキノコ山（完成村★2任务“古代林のキノコ生态调查”或集会所★3任务“双头の骸”后开启）	アオキノコ	5
	ニトロダケ	20
	毒テングダケ	10
	クタビレタケ	10
	ドキドキキノコ	30
	マヒダケ	20
	マンドラゴラ	300
モガ养蜂组合（完成村★3任务“沼地に异常事态发生虫？”或集会所★3任务“双头の骸”后开启）	にが虫	20
	光虫	80
	ハチミツ	40
	不死虫	100
	雷光虫	100
	钓りミミズ	5
	钓りフィ－バエ	10
	ボンバッタ	10
	ツチハチノコ	100
	力の成长饵	60
	重の成长饵	60
	速の成长饵	60
	火の蜜饵	50
	水の蜜饵	50
	雷の蜜饵	50
	冰の蜜饵	50
	龙の蜜饵	50
タンジア鲜鱼市（完成村★4任务“沼地は钓りの穴场？”或集会所★3任务“双头の骸”后开启）	キレアジ	60
	サシミウオ	40
	眠鱼	40
	ハリマグロ	100
	はじけイワシ	20
	カクサンデメキン	200
	ハレツアロワナ	40
	バクレツアロワナ	200
	シンドイワシ	80

交易车开启条件

交易车	开放条件
交易车 1	初期拥有
交易车 2	完成村★5任务“怪鸟の头部破坏に挑战！”或集会所★3任务“双头の骸”后开启
交易车 3	完成集会所★5任务“溪流の水龙”后开启

交易品列表

列表 1 初期拥有

道具名	龙历院点数
千里眼の药	200
カラ骨	10
ネット	200
荣养剂	300
活力剂	300
汉方药	300
元气ドリンク	300
ブ－メラン	150
けむり玉	120
サシミダンゴ	150
バクダンゴ	200
黄金ダンゴ	500

列表 2 完成村★3紧急任务或集会所★1紧急任务后开启

道具名	龙历院点数
冰结晶	200
鸣き袋	100
龙の牙	20
龙の爪	40
鸟龙种の牙	30
イ－オス毒牙	40
ゲネポスの麻痹牙	50
モンスタ－のフン	100

特别品列表

道具名	龙历院点数	开放条件
狩技ドリンク	1000	完成集会所★7任务“奈落の妖星”后开启
会心の刃药	100	初期开放
减气の刃药	100	初期开放
重击の刃药	200	完成村★4紧急任务或集会所★2紧急任务后开启
マキモドシの蜜饵	100	初期开放
铠玉	100	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3紧急任务后开启
上铠玉	300	完成村★5任务“黑き祸”或集会所★3紧急任务后开启
尖铠玉	500	完成集会所★5紧急任务后开启
坚铠玉	1000	完成集会所★6紧急任务后开启
水光原珠	100	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3紧急任务后开启
阳翔原珠	400	完成村★5任务“黑き祸”或集会所★3紧急任务后开启
修罗原珠	600	完成集会所★5紧急任务后开启
琉璃原珠	1000	完成集会所★6紧急任务后开启
ベルナチケット	1000	完成村★6任务“宿命の四天王”后开启
龙历院チケット	1000	完成集会所★7任务“奈落の妖星”后开启
足汤チケット	1000	完成集会所★7任务“奈落の妖星”后开启

可可特村独有设施

マカ炼金の藏

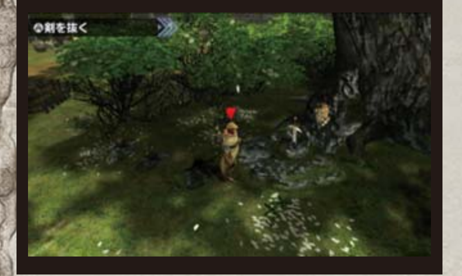
完成村★5的紧急任务“黑き祸”后开启，可用三个护石合成一个新的护石。炼金术共有三种，分别对应不同稀有度的护石，只要花费少量龙历院点数即可合成，但いにしえの炼金术和天运の炼金术还需要消耗一些道具才能合成。



炼金术一览		
种类	开启时期	消耗
なぞの炼金术	初期开放	无
光明の炼金术	初期开放	无
いにしえの炼金术	得到狩猛化狩猎の证Ⅱ后开启	狩猛化狩猎の证Ⅱ
天运の炼金术	得到狩猛化狩猎の证Ⅰ、狩猛化狩猎の证Ⅱ、狩猛化狩猎の证Ⅲ后开启	狩猛化狩猎の证Ⅰ、狩猛化狩猎の证Ⅱ、狩猛化狩猎の证Ⅲ

英雄之剑

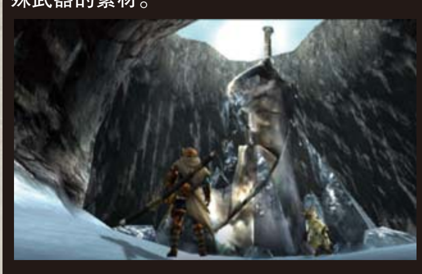
在村庄东北方的树丛中有一把插在大树下的片手剑，完成可可特村村长的委托任务后即可拔出。拔出后会触发与英雄之剑相关的后续剧情。



波凯村独有设施

谜之洞窟

与村庄东南方的艾鲁猫对话即可前往谜之洞窟，洞窟中有一把竖插着的大剑，可以使用两个古龙骨对其进行挖掘，获得制作特殊武器的素材。



行云村独有设施

足部浸浴温泉（ユクモノ足汤）

调查村庄东北方的温泉即可进入，有不少温泉内的NPC要以泡温泉的形式才能进行完整对话。



宠物

本作的主题村庄佩尔纳村的宠物不再是历代的小猪，而是在街上随处可见的云羊鹿的幼崽，玩家依旧可以在街上与其玩耍，与它成为好朋友，成为好朋友后可以抱着它逛街，也能让随从猫骑着它到处跑。除了这个新宠物外，历代经典的宠物小猪也会在历代村庄中登场，需要玩家在各个村落找到它们并成为好友才能够一起玩耍。不同村庄的小猪所穿着的服装不同。



随从猫篇

随从猫

随从猫一直以来都是与猎人们并肩作战的好伙伴。在本作，玩家依旧可以带最多两只随从猫出战，但与历代最大的不同是，玩家这次可以化身为猫型自走兵器——猫猎人代替猎人出击狩猎！下面就让我们来看看关于本作随从猫的具体内容。

随从猫和猫猎人

玩家可以从佩尔纳村的ネコ嬢或其他村庄的ネコバア处雇佣随从猫，雇佣时可查看随从猫的状态数据、目标倾向、支援倾向、毛色、可习得的技能等等，当然也可以选择“オトモスカウト”选项，拜托她们下次带来玩家喜欢的随从猫。

猫猎人则要从当前已雇佣的随从猫中选择出来，代替猎人前去狩猎，在随从猫面板中选择“ハンター/ニャンター切替”→“モード切替”即可切换猎人/猫猎人模式。猫猎人的状态数据和技能与随从猫状态完全相同。状态的说明如下。

LV：随从猫的等级。随着在任务、猫猫探险队和修行中获得经验值提升。

体力：体力槽上限。会随着等级的提升而增加。

近接：近战攻击力。会随着等级的提升而增加。

远隔：远程攻击力。会随着等级的提升而增加。

防御力：防御力。会随着等级的提升而增加。

テンション：随从猫的干劲。干劲越高，随从猫工作的积极性就越强。会随着等级增加干劲上限，最多5段。

サポート：支援倾向。不同的倾向有不同的特征。

ターゲット：目标倾向。战斗时会优先选择倾向目标进行干扰和攻击。

出击状况：现在正进行的行动。

毛并み：毛色。

支援行动 & 随从猫技能

本作中，随从猫的招式和技能完全分为支援行动和随从猫技能两类。

支援行动是随从猫在战斗中发动的特殊行动，要在随从猫面板中的“サポート行动”选项中给其装备后才能使用，猫猎人使用时需要消耗支援槽。一只随从猫可习得的支援行动一开始就存在于列表中，但部分行动要讨伐或捕获相应的怪物才能解锁使用。

随从猫技能相当于随从猫自带的状态类技能，和防具的装饰品一样，装备时要占用随从猫的记忆力镶嵌槽，效果越好的技能占用的镶嵌槽数越多，不过随从猫的记忆力镶嵌槽数会随着等级的提升而增加，还有可能习得新的随从猫技能。下面给出所有支援行动和随从猫技能的详细信息。





支援行动

近战类			
支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
ネコまっしぐらの技	讨伐・捕获青熊兽	2	一口气往前方直线突进
しこ踏みドンの技	讨伐・捕获鬼蛙	1	在自身周围引发冲击波
武器强化の技	讨伐・捕获斩龙	3	一定时间内武器的攻击力和会心率上升（愤怒状态才能使用）
ネコ爪乱舞の技	讨伐・捕获电龙	2	装备爪子后进行连续攻击
愤怒の技	无	5	瞬间进入愤怒状态（愤怒状态中不能使用）
挑发の技	无	2	吸引怪物的注意力，更容易成为其攻击目标

远程类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
ココ掘れニャンの技	讨伐・捕获白兔兽	1	从地下挖出各种道具丢向目标
巨大ブ－メランの技	讨伐・捕获黄速龙王	1	一定时间内，回旋镖巨大化，威力上升
电转虫发射の技	讨伐・捕获雷狼龙	2	发射能在地面残留一段时间的电转虫
隐密防御の技	讨伐・捕获雪狮子王	1	不会轻易成为怪物的攻击目标，受到伤害后能立即起身
イガグリ大炮の技	讨伐・捕获爆锤龙	2	发射能将怪物击晕的大炮
メガブ－メランの技	讨伐・捕获巨兽	3	投出超大的回旋镖
贯通ブ－メランの技	讨伐・捕获迅龙	2	一定时间内回旋镖有贯通效果，攻击次数增加
紧急撤退の技	讨伐・捕获砂龙王	1	快速潜入地底并回复体力

抢夺类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
ぶんどりの技	讨伐霞龙	4	使出能夺取怪物素材的近战攻击（成功后地面会出现掉落物）
远隔ぶんどりの技	无	4	投出能夺取怪物素材的回旋镖（成功后地面会出现掉落物）

回复类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
真回复笛の技	无	3	同区域同伴的体力大量回复
回复笛の技	无	2	同区域同伴的体力回复
药草笛の技	无	0	同区域同伴的体力少量回复
治・ロ－リングの技	讨伐・捕获蓝速龙王	1	解除异常状态并回复体力后，身体缩成球状高速移动
回复赠物の技	讨伐・捕获水兽	2	留下回复系道具后潜入地底
ネコ式活力壶の技	讨伐・捕获赤甲兽	1	设置能提高自然回复速度和治疗异常状态的壶
解毒消臭笛の技	讨伐・捕获红速龙王	1	解除同区域同伴的中毒和无法使用部分道具的状态，并回复少量体力

支援类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
オトモ鼓舞の技	无	2	随从猫和猫猎人的能力在一定时间内强化
应援笛の技	讨伐・捕获泡狐龙	3	增加猎人的狩技槽和猫猎人的支援槽
应援ダンス	讨伐・捕获黑狼鸟	3	舞蹈中，猎人的耐力消耗量和猫猎人的支援槽消耗量降低
こやし玉の技	无	0	投出こやし玉（拘束状态也能使用）
シビレ罠の技	讨伐・捕获夫鲁夫鲁	4	设置能封住大型怪物行动的麻痹陷阱
超音波笛の技	讨伐・捕获绞蛇龙	1	在自身周围发出高周波，效果同音爆弹
トランポリンの技	讨伐・捕获大怪鸟	1	设置能让猎人或随从猫跳起的蹦床
落とし穴の技	讨伐・捕获海龙	4	设置能封住大型怪物行动的落穴陷阱
毒々落とし穴の技	无	5	设置能封住大型怪物行动并让其中毒的落穴陷阱
鬼人笛の技	讨伐・捕获镰蟹	2	一定时间内同区域的同伴攻击力上升
硬化笛の技	讨伐・捕获盾蟹	2	一定时间内同区域的同伴防御力上升

爆弹类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
プチタル爆弹の技	无	0	往前方丢出小型爆弹
小タル爆弹の技	无	0	往前方丢出小桶爆弹
打ち上げタル爆弹の技	讨伐・捕获毒怪鸟	0	设置往上飞行的打ち上げタル爆弹
闪光爆弹の技	讨伐・捕获夜鸟	2	设置往上飞行后发出强烈光芒的闪光弹
大タル爆弹の技	讨伐・捕获雌火龙	2	举起大桶爆弹突击（愤怒状态才能使用）
大タル爆弹 G の技	无	3	举起大桶爆弹 G 突击（愤怒状态才能使用）
特大大タル爆弹の技	讨伐・捕获天回龙	4	举起特大号大桶爆弹突击（愤怒状态才能使用）
爆・ロ－リングの技	讨伐・捕获野猪王	1	身体缩成球状高速移动，移动中设置小型爆弹
设置型爆弹の技	讨伐・捕获潜口龙	2	设置被大型怪物踩踏时会爆炸的爆弹
设置型爆弹 G の技	讨伐・捕获碎龙	3	设置被大型怪物踩踏时会爆炸的强力爆弹
ネコ式火龙车の技	讨伐・捕获雄火龙	5	呼出猫猫火龙车并驾驶其战斗



随从猫技能

攻击系

支援行动名称	习得等级	记忆镶嵌槽数	效果
攻击强化の术（小）	无	2	攻击力增加
ブ－メラン上手の术	Lv5	1	回旋镖的攻击速度加快，蓄力时间缩短
减气攻击强化の术	Lv5	1	特定的攻击更容易让怪物陷入疲劳状态

支援行动名称	习得等级	记忆镶嵌槽数	效果
怒り发动强化の术	Lv10	2	更容易进入愤怒状态
KO の术	Lv10	2	更容易让怪物陷入眩晕状态
会心强化の术（小）	Lv10	1	会心率上升 10%
攻击强化の术（大）	Lv15	3	攻击力大幅增加
属性攻击强化の术	Lv15	3	属性攻击时伤害增加
七转八起の术（攻）	Lv15	4	力尽后增加攻击力，最多 8 次
会心强化の术（大）	Lv20	2	会心率上升 20%
爆弹强化の术	Lv20	3	与爆弹相关的支援行动伤害增加，爆破属性的效果上升
状态异常攻击强化の术	Lv20	4	状态异常攻击的积蓄值增加
背水の阵の术	Lv25	3	攻击力和防御力大幅上升，但不能复活
匠の术	Lv25	4	武器的斩味上升一级

防御系

支援行动名称	习得等级	记忆镶嵌槽数	效果
体力强化优先の术	无	2	体力上限增加，全属性耐性降低
热・爆弹耐性の术	无	1	爆弹伤害减少，溶岩地形的伤害无效
ぐでぐでの术	无	1	支援槽上升量减少，防御力增加
火耐性强化の术	无	1	火耐性增加 5
水耐性强化の术	无	1	水耐性增加 5
冰耐性强化の术	无	1	冰耐性增加 5
雷耐性强化の术	无	1	雷耐性增加 5
龙耐性强化の术	无	1	龙耐性增加 5
防御强化の术（小）	Lv5	1	防御力增加
ガ－ド性能の术（小）	Lv5	1	防御时不会有小幅度的硬直动作（随从猫的防御概率上升）
毒耐性の术	Lv5	1	不会陷入毒、猛毒状态
混乱无效の术	Lv5	2	不会陷入混乱状态（随从猫不会陷入慌乱状态）
麻痹无效の术	Lv5	1	不会陷入麻痹状态
防御力 DOWN 无效の术	Lv10	1	不会陷入防御力 DOWN 状态
风压无效の术	Lv10	2	无视所有怪物的风压
耐震の术	Lv10	1	无视大型怪物引起的地震效果
气绝无效の术	Lv10	1	不会陷入眩晕状态
睡眠无效の术	Lv10	1	不会陷入睡眠状态
体力强化の术（小）	Lv10	1	体力上限增加 20
だるま早割りの术	Lv10	1	雪人、泡泡、骨团状态解除时间缩短
全耐性强化の术	Lv10	3	所有属性耐性上升
防音の术	Lv10	2	无视大型怪物的咆
防御强化の术（大）	Lv15	2	防御力大幅增加
ガ－ド性能の术（大）	Lv15	2	防御时不会有大幅度的硬直动作（随从猫的防御概率大幅上升）
七转八起の术（防）	Lv15	3	力尽后增加防御力，最多 8 次
细菌学の术	Lv15	1	こやし玉的效果上升，爆破黏菌状态无效
ガ－ド强化の术	Lv20	2	原本不能防御的攻击也能防御了
体力强化の术（大）	Lv20	2	体力上限增加 40
复活上手の术	Lv20	4	复活橡果的数量 +1

支援系

支援行动名称	习得等级	记忆镶嵌槽数	效果
サボりお仕置きの术	无	1	随从猫不会偷懒，还会提醒其他随从猫不要偷懒
采集专门の术	Lv5	1	采集次数增加（随从猫会更积极地采集，不会进行攻击）
モンスタ－探知の术	Lv5	2	能探知大型怪物的具体情报（随从猫能给猎人提供千里眼效果）
反击サポ－ト上升の术	Lv10	2	受到攻击时，支援槽的增加量上升（随从猫支援行动的发动几率上升）
サポ－ト行动追加の术	Lv10	3	可装备的支援行动数 +1
黄金鱼狙いの术	Lv10	1	更容易钓上黄金鱼和小金鱼（随从猫在玩家垂钓成功时会得到相关的鱼）
罠设置上手の术	Lv10	3	陷阱系支援行动的支援槽消耗量减少
サポ－トプラスの术	Lv10	2	支援槽上限 +1（随从猫的支援行动间隔缩短）
サポ－ト优先の术	Lv15	3	支援槽上升量增加，但攻击力和防御力降低
ぶんどり强化の术	Lv15	3	掠夺系支援行动的支援槽消耗量减少
体力增加演奏の术	Lv25	3	使用回复笛の技、真回复笛の技时，增加所有受益人员的体力上限

随从猫的武器和防具

每次制作猎人装备时，都会产出一些与素材对应的端材，这些端材可以拿来制造随从猫的武器和防具。随从猫的武器只有切断和打击两个攻击系统，防具只有头部和身体两个部位，不像猎人那样有套装技能。

猫猎人的特色

随从猫和猫猎人

猫猎人的大致操作和猎人一致，也可以发动攻击、采集甚至乘骑，但没有道具栏，无法使用道具，不过在炮台处可以使用身上携带的バリスタの弹，地图也会起作用。

原地复活 & 耐力无限：猫猎人没有耐力槽，可以尽情地快速奔跑。在体力耗尽的时候还可以吃下复活橡果补充少量体力原地复活，当橡果耗尽后再次耗尽体力才算一次力尽。

潜地：收刀状态下，按下 R+B 就能潜入地底，潜地中可以避开除怪物咆哮外的所有攻击，也不会被怪物发现。再次按下 B 键即可钻出地面。

采取行动：猫猎人的采取行动比猎人更快，进行采集任务时更有优势。另外猫猎人的捕虫和采掘动作无需对应道具，不用担心道具耗尽而发生无法捕虫和采掘的情况。

猫猎人模式

❶ 1、体力槽	❸ 3、支援行动栏
❷ 2、复活橡果	❹ 4、支援槽

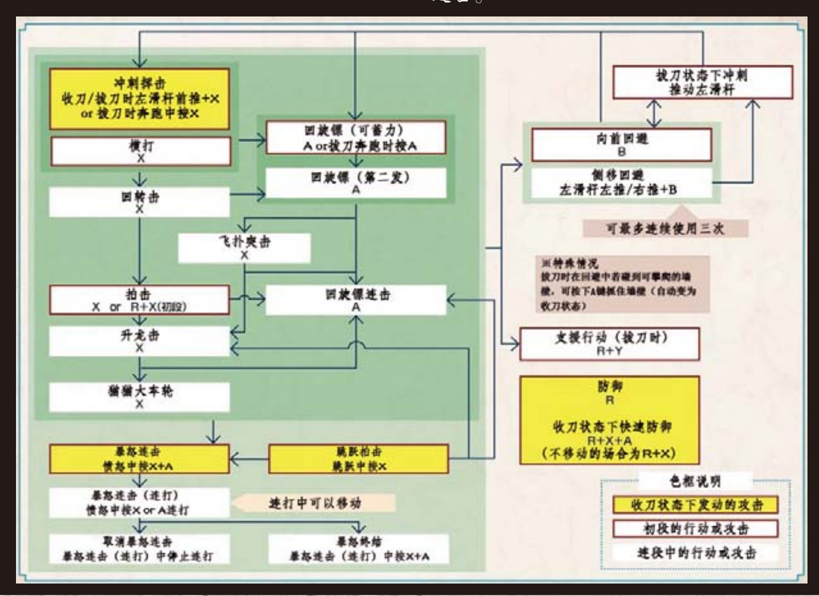


无视寒冷、炎热地带：猫猎人在寒冷地带和炎热地带中不会受到影响，无需准备ホットドリンク或クーラードリンク应对地形。

斩味等级不变：随从猫的武器无论怎样使用，斩味等级也不会下降，这样省去了消耗砥石磨刀的工夫，非常方便。

支援行动：可以自由发动支援行动，但要消耗右下角的支援槽。支援槽可通过采集素材和攻击怪物积累。

愤怒状态：与大型怪物战斗一定时间或受到一定伤害后，猫猎人就会进入愤怒状态。愤怒状态具有会心率上升、支援槽上升速度加快和奔跑速度加快的 BUFF，还能使出暴怒连击。



任务知识篇

任务流程

与系列作品一样，每个级别的任务中隐藏着个别关键任务，完成这些关键任务后就会出现紧急任务，完成紧急任务后就能开放下一个等级的任务。下面是关于本作村任务流程和集会所关键任务的指引。

村任务流程指南

村任务流程除了要完成关键任务外，还要与头上有红色对话气泡的 NPC 对话开启新的任务才能推进流程。

村★ 1

1. 与ナベル村的村长对话，使村庄设施得到开放。
2. 按照龙历院主席研究员、佩尔纳村村长、佩尔纳村受付娘的顺序依次和他们对话，开放★ 1 村任务以及训练任务。
3. 完成关键任务“マッカオの群れを讨伐せよ！”，与猫娘对话追加任务“猫娘のジャギィ讨伐依赖”。
4. 完成关键任务“猫娘のジャギィ讨伐依赖”，之后与猫娘对话。
5. 完成关键任务“古代林の特产ゼンマイ”，追加任务“古代の森でシメジ狩り”。
6. 完成关键任务“古代の森でシメジ狩り”，按照佩尔纳村村长、佩尔纳村受付娘的顺序依次与他们对话，追加紧急任务“跳跃のアウトロ－”，完成后解锁村★ 2 任务。

村★ 2

1. 拜访可可特村，与村长对话后追加任务“ランボスたちを讨伐せよ！”。
2. 完成关键任务“ランボスたちを讨伐せよ！”，与可可特村村长对话后追加任务“ドスランボスたちを狩猎せよ！”。
3. 完成关键任务“ドスランボスたちを狩猎せよ！”，与可可特村村长对话后追加任务“森丘の采集ツア－”、“森のファンゴたち”、“森丘のトロサシミウオ”、“森丘の精算アイテム纳品”。
4. 拜访ポッケ村，与村长对话后追加任务“ギアノスたちを讨伐せよ！”。
5. 完成关键任务“ギアノスたちを讨伐せよ！”，与ポッケ村村长对话后追加任务“雪山の荒くれ者”。
6. 完成关键任务“雪山の荒くれ者”，与ポッケ村村长对话后追加任务“雪山の采集ツア－”、“ブランゴたちの群れ”、“雪山草摘み”、“雪山の精算アイテム纳品”。
7. 拜访行云村，与村长对话后追加任务“溪流のジャギィノス退治”。
8. 完成关键任务“溪流のジャギィノス退治”，与行云村村长对话后追加任务“青熊兽アオアシラ”。
9. 完成关键任务“青熊兽アオアシラ”，与行云村村长对话后追加任务“溪流の采集ツア－”、“真夜中のジャギィ达”、“梦のキノコジュ－ス”、“溪流の精算アイテム纳品”。
10. 分别完成关键任务“お骚がせのリノプロス”、“ドスゲネポスを狩れ！”、“大地を泳ぐモンスタ－”、“迫るヤオザミ包围网”，之后与各村村长进行对话，回到佩尔纳村，按照村长、受付娘的顺序依次对话后追加紧急任务“鬼面狩人を威す”，完成后与各村村长对话分别追加村★ 3 关键任务。

村★ 3

1. 完成关键任务“大怪鸟イャンクックを倒せ！”，与可可特村村长对话后追加关键任务“潜入！飞龙の巢！”，之后将其完成。
2. 完成关键任务“雪山に潜む影”，与ポッケ村村长对话后追加关键任务“忍び寄る气配”，之后将其完成。
3. 完成关键任务“ロアドロス狩猎”，与行云村村长对话后追加关键任务“ざわめく森”，之后将其完成。
4. 完成关键任务“砂に潜む巨大蟹！”、“古代林の大怪鸟”，按照佩尔纳村村长、佩尔

纳村受付娘的顺序与他们依次对话后追加任务“波乱の萌芽”。

5. 完成关键任务“波乱の萌芽”，与各村的任务受付娘对话后追加任务“强袭する孤岛の水流！”、“毒怪鸟ゲリョスを追え！”。

6. 完成关键任务“砂上のテ－ブルマナ－”、“强袭する孤岛の水流！”、“毒怪鸟ゲリョスを追え！”，与佩尔纳村村长对话后，再与各村任务受付娘对话即可追加紧急任务“幻惑の魔术师”，完成后与佩尔纳村村长对话，再与各村任务受付娘对话后开启村★4任务。

村★4

1. 分别完成关键任务“激斗！ 雌火龙リオレイア”、“绞蛇龙は踊り奏でる”、“红煌流星”、“恐怖…！ 沼地の怪谈”、“ショウグンギザミを爱でたくて”，与佩尔纳村村长对话后，再与各村任务受付娘对话即可追加紧急任务“黑き祸”。

2. 完成紧急任务“黑き祸”，与佩尔纳村村长对话后，再与各村任务受付娘对话即可开启村★5任务，此时再与各村村长对话会分别追加村★5的关键任务。

村★5

1. 分别完成关键任务“翠玉の闪电”、“淡红の泡狐がたゆたうか”、“峨々たる巨兽”、“大海の王！ ラギアクルス”、“喷烟まとう王者”、“威胁！ 火山の铁锤！”，与佩尔纳村村长对话后，再与各村任务受付娘对话即可追加紧急任务“灼热の刃”。

2. 完成紧急任务“灼热の刃”，与佩尔纳村村长对话，再与各村任务受付娘对话即可开启村★6任务。

村★6

1. 分别完成关键任务“黑き衣を缠う龙”、“绳张りに进入するべからず”、“轰龙ティガレックス”、“千刃、袭来！”、“刚拳爆碎！ ブレキディオス”，与重要NPC对话后会解锁紧急任务“回り集いて回归せん”。

2. 完成紧急任务“回り集いて回归せん”，之后会解锁最后的紧急任务“宿命の四天王”。

集会所关键任务一览

本作中的集会所任务分为下位任务与上位任务，其中★1～★3的任务为下位任务，而★4～★7为上位任务，上位任务的难度较下位有大幅提升，想要用下位装备进行挑战的玩家需要注意。当完成了★7最后的紧急任务后，HR就会解禁。



集会所★1

●鬼蛙テツカブラの狩猎
●盗まれて古代林！
●大怪鸟イャンクックを倒せ！
●雪のちウルクスス
●ロアルドロスを狩猎せよ！
紧急任务：雪山の主、ドドブランゴ

集会所★2

●砂上のテ－ブルマナ－
●ガララアジャラの狩猎
●失われた黑狼を求めて
●研究サンプル捕获作战
●女王、降临す
●夜鸟の鳞粉を掻い潜れ
紧急任务：电の反逆者

集会所★3

●黑き衣を缠う龙
●千刃袭来
●愤激する巨兽
●月夜に映える泡の华
●天と地の领域！
●ブレイド・ディノバルド！
紧急任务：双头の骸

集会所★4

●铁壁の盾蟹
●美味との遭遇？
●迷惑な怪鸟と毒怪鸟
●恶戏好きの奇狼狐を狩猎せよ
紧急任务：溪流の水龙

集会所★5

- 知性溢れる？夜鸟狩猎
- イャンガルルガの洗礼
- ザボアザギルの狩猎依赖
- 绞蛇龙は踊り奏でる
- 溶岩龙ヴォルガノス出现！

紧急任务：妖艳なる舞、不动の山神

集会所★6

- 最も危险な晚餐
- 火の海に栖む龙！
- 出阵！地底火山の果し合い！
- 素敌な素敌な电龙头
- ドボルがために铜锣は鸣る

紧急任务：千刃龙セルレギオス

集会所★7

- 回り集いて回归せん
- 热爱发觉！？龙达の密会！
- 白と琉璃の轮舞曲
- 冷たき甲胄
- 炸裂！爆碎拳！
- 锤と刀の锷迫り合い

紧急任务：奈落の妖星

任务选择

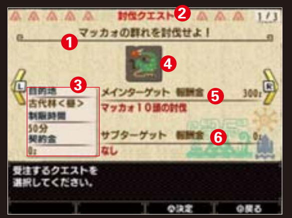
准备好后，就可以前往各个村子或集会所的受付娘处领取任务了。本作的任务共分为：采集任务、狩猎任务、大连续狩猎任务、讨伐任务、捕获任务、特殊任务、猫猎人任务、斗技大会任务 8 种。采集任务以采集素材并交纳为主，采集到任务要求的素材后回到营地，在红色箱子处交纳足够的任务品即可完成任务；狩猎任务、大连续狩猎任务的内容基本一致，讨伐或捕获目标怪物后即可完成；讨伐任务和捕获任务的性质相反，只能讨伐 / 捕获目标怪物；特殊任务只限于大型怪物，输出足够的话可以将其讨伐，不足的话战斗到一定时间后可以将它们击退；猫猎人任务只有猫猎人模式才能接受；斗技大会任务只能在集会所东北方的斗技场的教官处接受，任务中只能使用固定装备讨伐怪物。

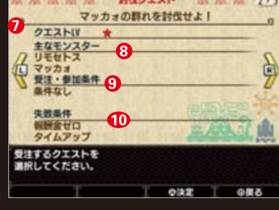
采集 & 剥取

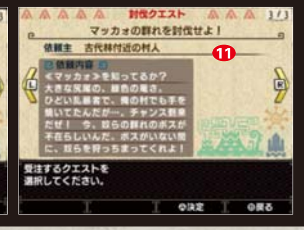
在地图中有矿石、蝴蝶、鱼和各种果实、花的地点可以进行按 A 键进行采集。要持有铁镐（ピッケル）道具才能挖掘，持有虫网（虫あみ）道具才能捕虫，钓鱼则无需道具，在鱼咬钩的时候按 A 收杆即可。长按 A 键可以连续采集。

❶	任务名称，完成名字中带有“高难度”的任务后，该任务会随机出现
❷	任务种类
❸	任务信息
❹	主任务目标的图腾
❺	主任务内容

❻	副任务内容
❼	任务等级
❽	任务中主要出现的怪物
❾	参加任务的条件
❿	任务失败的条件
⓫	任务委托的背景







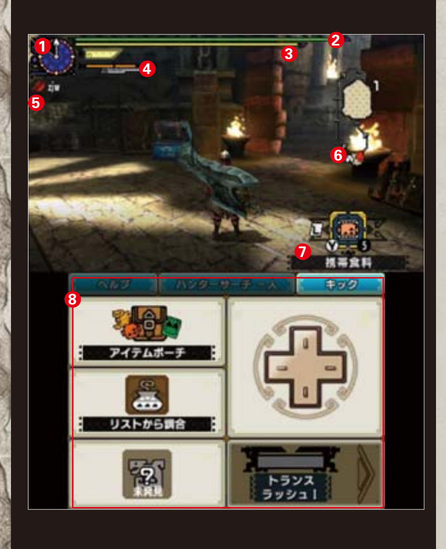
主任务 & 副任务

大部分任务除了有主任务外还有副任务，只要在任务中满足副任务的条件，即可在菜单界面选择“サブタ－ゲット达成”交纳副任务并回到据点，交纳副任务也会有少量报酬，但不算完成主任务，若在满足副任务的条件下完成了主任务，则会得到两个任务的报酬。

怪物猎人×

游戏画面

❶	时间	❹	斩味槽	❼	道具栏
❷	体力槽	❺	成员列表	❽	下屏画面
❸	耐力槽	❻	小地图		



下屏画面相关

游戏充分利用了 3DS 的触屏机能，将怪物锁定、狩技列表、触屏十字键等便利按钮设置在了下屏，即使用不顺手，玩家也可以通过下屏的“メニュ－”→“パネルカスタマイズ”自行配置按钮的位置。



力尽

当体力槽耗尽，角色就会力尽倒下，此时会扣除三分之一的任务报酬金并把角色送回营地，在一般条件下，力尽三次就算作任务失败（因为没有报酬金了）。

山菜爷

玩家在狩猎时能够在固定地点遇到一位背着箩筐的龙人族老爷爷，这就是山菜爷。与山菜爷对话能够获得其赠送的物品（最少 2 次，最多 6 次）。随着联机进行任务的次数增多，集会所的龙人婆婆会赠送玩家山菜组引换券，拿着引换券与山菜爷对话，就能用引换券交换相对应的道具，甚至还能换到大型怪物的怨念物。引换券分为山菜组引换券、山菜组引换券 G、钢の山菜组引换券、银の山菜组引换券、金の山菜组引换券 5 种，获得的几率逐个降低。下面给出山菜组兑换券的兑换列表。



	山菜组引换券	山菜组引换券 G	钢の山菜组引换券	银の山菜组引换券	金の山菜组引换券
古代林（营地）	生命の粉	生命の粉尘	王者の冠羽	斩龙の逆鳞	斩龙の炎玉
溪流（3 区）	硬化药	硬化药グレ－ト	水兽のトサカ	泡狐龙の逆鳞	泡狐龙の水玉
孤岛（4 区）	荣养剂	荣养剂グレ－ト	严めしい头骨	海龙の逆鳞	海龙の苍玉
森丘（7 区）	打ち上げタル爆弹 G	大タル爆弹 G	ドスランポスの头	电龙の逆鳞	电龙の雷玉
沼地（营地）	こやし玉	モドリ玉	巨大なクチバシ	雌火龙の逆鳞	雌火龙の红玉
雪山（4 区）	强走药	强走药グレ－ト	アルビノの中落ち	巨兽の头壳	巨兽の冰玉
火山（营地）	鬼人药	鬼人药グレ－ト	赤甲兽の蛇腹甲	火龙の逆鳞	火龙の红玉
遗迹平原（10 区）	生命の粉	生命の粉尘	毒怪鸟の头	黑蚀龙の逆鳞	黑蚀龙の暗玉
冰海（8 区）	强走药	强走药グレ－ト	白兔兽の冰爪	雷狼龙の逆鳞	雷狼龙の碧玉
地底火山（营地）	秘药	いにしえの秘药	ドスイ－オスの头	爆锤龙の骨髓	碎龙の宝玉
原生林（10 区）	荣养剂	荣养剂グレ－ト	ドスゲネポスの头	绞蛇龙の骨髓	恐暴龙の宝玉
旧砂漠（营地）	捕获用麻醉药	捕获用麻醉玉	潜口龙の头壳	轰龙の头壳	千刃龙の反逆鳞

体力上限 & 耐力上限

在不吃猫饭和没有发动相关技能的情况下，体力和耐力的最大值均为 100，即使吃了猫饭，在没有“ネコのおまけ”技能的支持下，力尽后体力和耐力上限依然会变回 100。体力上限可通过使用荣养剂、秘药等道具增加。耐力在游戏中相当于饱腹度，会随着时间的流逝而减少，可以服用携带食料、こんがり肉等肉系道具增加。

炎热地带 & 寒冷地带

沼地、雪山、冰海和极圈这几个地图都有寒冷地带，猎人在寒冷地带中耐力上限的消耗速度会加快，服用杂货店贩卖的ホットドリンク即可抵消这个效果；火山、地底火山、旧砂漠、溶岩岛这几个地图都有炎热地带，在炎热地带中猎人的体力会逐渐消耗，服用杂货店贩卖的クーラードリンク即可抵消这个效果。

自然回复槽

每次受到伤害，玩家的体力槽都会减少，但往往会留有红色的自然回复槽。在下次受伤之前，体力槽会沿着自然回复槽缓缓回复，若想让其快速回复，可以配上技能回复速度系技能或吃こんがり鱼进行回复。

异常状态

在任务中，猎人可能会遭遇各种各样的异常状态，这些状态对任务的进行有着不同程度的影响，下面就列出所有异常状态的资料和解除方法。

异常状态	图标	效果	解除方法
毒、猛毒		一定时间内体力逐渐减少，猛毒减少的速度比毒更快	使用げどく草、にが虫、解毒药、汉方药或解毒笛
麻痹		一定时间内倒在地上无法动弹	被带有击飞效果的攻击命中
睡眠		先进入半睡眠模式，无法使用大部分道具，症状发作后原地进入睡眠状态	在症状发作前使用元气ドリンコ
气绝		一定时间内无法行动	快速转动滑杆
雪人		一定时间内无法做出翻滚和奔跑以外的动作	使用消散剂或快速转动滑杆
无法使用部分道具		一定时间内无法食用道具	使用消臭玉
吸血		被生物咬住，体力逐渐减少	翻滚 3 次
防御力 DOWN（小／大）		一定时间内防御力下降	使用忍耐の种、硬化药或硬化笛
全耐性 DOWN		一定时间内，所有属性耐性下降	使用ウチケシの实
爆破黏菌		一定时间后在身上会发生爆炸	使用消臭玉或翻滚 3 次
狂龙症		一定时间内所受到的伤害增加、没有自然回复槽	等待状态消失
裂伤		除了下蹲外任何行动都会减少体力，自然回复无效	使用サシミウオ或下蹲一段时间
泡状态（小／大）		泡状态（大）时将无法做出移动和飞扑以外的任何动作，移动会打滑。泡状态（小）对行动没有限制	使用消散剂或被攻击
粘液状态		一定时间内只要在地面进行翻滚，就会陷入“骨团”异常状态	在有水的地方翻滚
骨团		一定时间内无法做出翻滚和奔跑以外的动作	使用消散剂或快速转动滑杆
混乱		一定时间内，行动方向相反	使用にが虫或受到攻击
火属性异常状态（小／大）		一定时间内体力槽逐渐减少	使用ウチケシの实，或翻滚 3 次（在有积水的地方翻滚 1 次）
水属性异常状态（小／大）		一定时间内耐力槽回复速度下降	使用ウチケシの实
冰属性异常状态（小／大）		一定时间内耐力消耗量增加	使用ウチケシの实
雷属性异常状态（小／大）		一定时间内更容易陷入气绝状态	使用ウチケシの实
龙属性异常状态		一定时间内武器变为无属性	使用ウチケシの实

调合

调合在游戏中占着非常重要的地位，因为很多强力的药品都需要经过调合才能获得，而且在任务中，当道具用完了的情况下也可以通过手上采集得来的素材调合成回复药、解毒药等道具自救，下面给出本作的调合列表。

编号	调合结果	素材 1	素材 2	成功率	生产数
001	回复药	药草	アオキノコ	95	1
002	回复药グレ－ト	回复药	ハチミツ	90	1
003	应急药グレ－ト	应急药	ハチミツ	90	1
004	荣养剂	不死虫	アオキノコ	90	1
005	荣养剂グレ－ト	荣养剂	ハチミツ	75	1
006	解毒药	アオキノコ	げどく草	95	1
007	汉方药	にが虫	落阳草の根	90	1
008	秘药	マンドラゴラ	荣养剂グレ－ト	65	1
009	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55	1
010	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65	1
011	增强剂	にが虫	ハチミツ	75	1
012	活力剂	マンドラゴラ	增强剂	75	1
013	消散剂	はじけイワシ	增强剂	90	1
014	强走药	增强剂	生烧け肉	75	1
015	强走药グレ－ト	狂走エキス	こんがり肉	65	1
016	元气ドリンコ	ニトロダケ	ハチミツ	75	1
017	狩技ドリンク	狩猛化エキス	增强剂	65	1
018	鬼人药	增强剂	怪力の种	65	1
019	鬼人药グレ－ト	アルビノエキス	鬼人药	55	1
020	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75	1
021	硬化药	增强剂	忍耐の种	65	1
022	硬化药グレ－ト	アルビノエキス	硬化药	55	1
023	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75	1
024	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	90	1
025	ホットミ－ト	こんがり肉	トウガラシ	95	1
026	ク－ラ－ドリンク	冰结晶	にが虫	90	1
027	ク－ラ－ミ－ト	冰结晶	こんがり肉	95	1
028	特产キノコキムチ	特产キノコ	トウガラシ	90	1
029	冰结晶イチゴ	热带イチゴ	冰结晶	90	1
030	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90	1
031	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90	1
032	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90	1
033	素材玉	石ころ	ネンチャク草	95	1
034	消臭玉	素材玉	にが虫	95	1
035	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75	1
036	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75	1
037	闪光玉	素材玉	光虫	75	1
038	こやし玉	素材玉	モンスタ－のフン	75	1
039	ペイントボ－ル	ペイントの实	ネンチャク草	95	1
040	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95	1
041	爆药	火药草	ニトロダケ	95	1
042	小タル爆弹	火药草	小タル	90	1
043	大タル爆弹	爆药	大タル	75	1
044	大タル爆弹 G	カクサンデメキン	大タル爆弹	55	1
045	打上げタル爆弹	小タル爆弹	飞甲虫の羽	55	1
046	打上げタル爆弹 G	バクレツアロワナ	打上げタル爆弹	55	1
047	音爆弹	爆药	鸣き袋	75	1
048	ネット	ツタの叶	クモの巢	90	1
049	落とし穴	トラップツ－ル	ネット	65	1
050	シビレ罠	トラップツ－ル	雷光虫	90	1
051	黄金ダンゴ	钓りフィ－バエ	ツチハチノコ	90	1
052	サシミダンゴ	钓りフィ－バエ	虫の死骸	95	1 ～ 2
053	バクダンゴ	钓りフィ－バエ	ボンバッタ	90	1
054	ボロピッケル	なぞの骨	石ころ	95	1
055	ピッケル	なぞの骨	铁矿石	75	1

编号	调合结果	素材 1	素材 2	成功率	生产数
056	ピッケルグレ－ト	なぞの骨	マカライト矿石	95	1
057	ボロ虫あみ	ツタの叶	なぞの骨	95	1
058	虫あみ	ツタの叶	龙骨【小】	75	1
059	虫あみグレ－ト	ツタの叶	龙骨【中】	95	1
060	生命の粉	不死虫	龙の牙	90	1
061	回复笛	生命の粉	角笛	65	1
062	解毒笛	解毒药	角笛	65	1
063	鬼人笛	鬼人药グレ－ト	龙骨【中】	55	1
064	硬化笛	硬化药グレ－ト	龙骨【中】	55	1
065	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	65	1
066	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	65	1
067	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	65	1
068	ブ－メラン	砥石	龙骨【小】	75	1
069	力の爪	力の护符	恐暴龙の钩爪	95	1
070	守りの爪	守りの护符	恐暴龙の钩爪	95	1
071	LV2 通常弹	ハリの实	カラの实	95	2 ～ 4
072	LV3 通常弹	はじけイワシ	カラの实	95	2 ～ 4
073	LV1 贯通弹	ツラヌキの实	カラの实	90	1 ～ 3
074	LV2 贯通弹	鸟龙种の牙	カラ骨	75	1 ～ 3
075	LV3 贯通弹	ハリマグロ	カラ骨	75	1 ～ 2
076	LV1 散弹	はじけクルミ	カラの实	90	1 ～ 3
077	LV2 散弹	龙の牙	カラの实	75	1 ～ 3
078	LV3 散弹	龙の牙	カラ骨	75	1 ～ 3
079	LV1 彻甲榴弹	ニトロダケ	カラの实	90	1
080	LV2 彻甲榴弹	ハレツアロワナ	カラの实	90	1
081	LV3 彻甲榴弹	バクレツアロワナ	カラ骨	75	1
082	LV1 扩散弹	カクサンの实	カラの实	90	1
083	LV2 扩散弹	龙の爪	カラ骨	75	1
084	LV3 扩散弹	カクサンデメキン	カラ骨	75	1
085	LV1 火炎弹	火药草	カラの实	90	1
086	LV1 水冷弹	キレアジ	カラの实	75	1 ～ 3
087	LV1 冰结弹	霜ふり草	カラの实	75	1 ～ 3
088	LV1 电击弹	光虫	カラの实	75	2 ～ 4
089	LV1 灭龙弹	龙杀しの实	カラ骨	75	1
090	LV1 回复弹	药草	カラの实	90	1
091	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90	1
092	LV1 毒弹	毒テングダケ	カラの实	90	1
093	LV2 毒弹	イ－オスの毒牙	カラ骨	75	1
094	LV1 麻痹弹	マヒダケ	カラの实	90	1
095	LV2 麻痹弹	ゲネポスの麻痹牙	カラ骨	90	1
096	LV1 睡眠弹	ネムリ草	カラの实	90	1
097	LV2 睡眠弹	眠鱼	カラ骨	75	1
098	ペイント弹	ペイントの实	カラの实	90	1
099	LV1 减气弹	クタビレタケ	カラの实	75	1
100	LV2 减气弹	シンドイワシ	カラ骨	75	1
101	空きビン	カラ骨	砥石	90	1
102	毒ビン	毒テングダケ	空きビン	90	1
103	麻痹ビン	マヒダケ	空きビン	90	1
104	睡眠ビン	ネムリ草	空きビン	90	1
105	LV1 强击ビン	火药草	空きビン	90	1
106	LV2 强击ビン	ニトロダケ	空きビン	90	1
107	接击ビン	キレアジ	空きビン	90	1
108	ペイントビン	ペイントの实	空きビン	90	1
109	减气ビン	クタビレタケ	空きビン	90	1
110	爆破ビン	バクレツアロワナ	空きビン	90	1 ～ 3
111	LV1 属性强化ビン	にが虫	空きビン	90	1
112	LV2 属性强化ビン	落阳草の根	空きビン	90	1
113	力の上成长饵	力の成长饵	养虫エキス	100	1
114	重の上成长饵	重の成长饵	养虫エキス	100	1
115	速の上成长饵	速の成长饵	养虫エキス	100	1
116	力の特上成长饵	力の成长饵	超养虫エキス	100	1

编号	调合结果	素材 1	素材 2	成功率	生产数
117	重の特上成长饵	重の成长饵	超养虫エキス	100	1
118	速の特上成长饵	速の成长饵	超养虫エキス	100	1
119	火炎の蜜饵	火の蜜饵	养虫エキス	100	1
120	流水の蜜饵	水の蜜饵	养虫エキス	100	1
121	雷光の蜜饵	雷の蜜饵	养虫エキス	100	1
122	冰结の蜜饵	冰の蜜饵	养虫エキス	100	1
123	破龙の蜜饵	龙の蜜饵	养虫エキス	100	1
124	镇火の蜜饵	火の蜜饵	コゲ肉	100	1
125	断水の蜜饵	水の蜜饵	コゲ肉	100	1
126	绝雷の蜜饵	雷の蜜饵	コゲ肉	100	1
127	碎冰の蜜饵	冰の蜜饵	コゲ肉	100	1
128	灭龙の蜜饵	龙の蜜饵	コゲ肉	100	1
129	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	65	1
130	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65	1
131	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75	1
132	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨	90	1
133	铠玉	铠石	マカライト矿石	95	1
134	铠玉	铠石	キラビ－トル	95	1
135	上铠玉	铠石	ドラグライト矿石	95	1
136	上铠玉	铠石	ドスヘラクレス	95	1
137	尖铠玉	铠石	カブレライト矿石	95	1
138	尖铠玉	铠石	王族カナブン	95	1
139	坚铠玉	铠石	ユニオン矿石	95	1
140	坚铠玉	铠石	マレコガネ	95	1
141	铁矿石	フエ－ルピッケル	铁矿石	100	5
142	大地の结晶	フエ－ルピッケル	大地の结晶	100	5
143	マカライト矿石	フエ－ルピッケル	マカライト矿石	100	3
144	ドラグライト矿石	フエ－ルピッケル	ドラグライト矿石	100	3
145	カブレライト矿石	フエ－ルピッケル	カブレライト矿石	100	2
146	ユニオン矿石	フエ－ルピッケル	ユニオン矿石	100	2
147	红莲石	フエ－ルピッケル	红莲石	100	2
148	狱炎石	フエ－ルピッケル	狱炎石	100	2
149	圆盘石	フエ－ルピッケル	圆盘石	100	2
150	ベアライト石	フエ－ルピッケル	ベアライト石	100	2
151	ライトクリスタル	フエ－ルピッケル	ライトクリスタル	100	2
152	ノヴァクリスタル	フエ－ルピッケル	ノヴァクリスタル	100	2
153	上龙骨	フエ－ルピッケル	上龙骨	100	5
154	尖龙骨	フエ－ルピッケル	尖龙骨	100	2
155	坚龙骨	フエ－ルピッケル	坚龙骨	100	2
156	王族カナブン	フエ－ルピッケル	王族カナブン	100	2
157	キラビ－トル	フエ－ルピッケル	キラビ－トル	100	3
158	ドスヘラクレス	フエ－ルピッケル	ドスヘラクレス	100	3
159	セッチャクロアリ	フエ－ルピッケル	セッチャクロアリ	100	3
160	マレコガネ	フエ－ルピッケル	マレコガネ	100	2
161	いにしえの龙骨	フエ－ルピッケル	いにしえの龙骨	100	2



游戏中一共有14种武器，根据攻击距离分为近战和远程两大类型，近战包括了片手剑、双剑、大剑、太刀、锤子、狩猎笛、长枪、铳枪、剑斧、盾斧、操虫棍，使用这些武器的猎人被称为剑士。而远程武器为轻弩、重弩和弓，为射手所使用。两种类型除了使用的防具不同外，立回上也有明显的区别。

武器的生产＆强化

通过使用相应的素材，玩家可以在加工屋打造装备。选择“武器生产”选项，投入素材和生产费用后就能获得自己想要的武器了。

强化同样也是在加工店里进行，选“装备强化”的选项，投入素材和强化费用可把

已有的武器升级，武器升级时所需的素材分为必要素材和选择素材，必要素材为一定要提供的素材，而选择素材则只要在给定的范围里选出并达到升级所需的评价值即可。当把武器强化到一定等级后，还会增加派生为其他系列的武器的选择，但派生后需要从头开始强化。

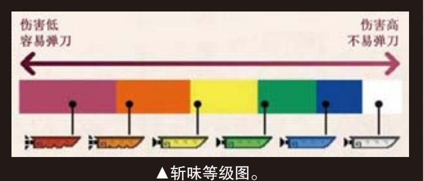
　　近战武器的升级强化主要是提升攻击力和斩味，远程武器里弩炮主要提升攻击力和支持弹种，弓则提升攻击力和蓄力等级。另外操虫棍的强化方法有别于其他武器，会在操虫棍的部分专门说明。



斩味

　　斩味是近战武器的锋利度，战斗时斩味以刀形状的图标在耐力槽的下方表示，斩味的高低以颜色划分，从低到高为红、橙、黄、绿、蓝、白，斩味越高对攻击力的修正也越高，并且攻击怪物坚硬的部位时也不容易出现砍不进的情况（俗称弹刀）。

　　斩味会随着攻击慢慢下降，也就是刀变钝，需要用砥石来回复，另外比较特殊的是千刃龙的近战武器只要翻滚一定次数就会自动回复少量斩味（千刃龙的弩为翻滚自动装填 1 发子弹）。



▲斩味等级图。

最适射击距离

　　远程武器没有锋利度，取而代之的是有最适射击距离这一影响攻击力的要素，需要在最适射击距离里攻击才能对目标造成最大的伤害，这时攻击命中时的闪光特效会更大，屏幕也会震动，而如果太近或太远攻击力则会有所下降，表现为闪光特效较小，而屏幕也不会震动，最适射击距离根据子弹（箭矢）的种类而异。

子弹 / 箭矢种类	最适射击距离
通常弹 / 扩散矢	近距离。距离怪物较近的距离时伤害最高
连射矢	中距离。距离怪物约翻滚回避 2 次的距离
贯通弹 / 贯通矢	远距离。距离怪物约翻滚回避 3 ～ 4 次的距离
重击弹 / 重射矢	中距离。从子弹 / 箭矢开始下落前都为最适射击距离
散弹	没有距离要求。但距离越远，散弹的击中次数越少
属性弹 / 异常状态弹	没有距离要求。无论什么距离都不会改变和效果

攻击系统

　　攻击系统分为切断、打击和弹三种，不同的攻击系统对怪物有着不同的效果，以部位破坏为例，切断系统能砍断怪物的尾巴，而打击系统能削减怪物耐力，而如果对怪物头部连续进行打击，还可以使其眩晕。一般攻击系统以武器的攻击方式划分，如刀剑为切断，钝器为打击，远程武器为弹，不过不少武器都不止一种攻击系统。

属性攻击 & 异常状态

　　部分近战武器和弓除了基础攻击力外还带有属性，属性分为火、水、雷、冰、龙五种，在攻击时能视怪物的弱点属性给予附加伤害，而轻弩和重弩的属性攻击则用各种属性弹实现。异常状态则有毒、麻痹和睡眠三种，近战武器的异常状态属性和之前的属性一样都是附加在武器上的，攻击时就有一定几率发动，当怪物累积了一定的异常状态属性值后就会陷入该状态，而弓和弩的异常状态攻击则分别用各种异常状态瓶和子弹来实现。

　　除了以上的属性外，还有一种比较特别的爆破属性，爆破虽然和异常属性一样是有一定几率发动的，不过累积满了后并不会让怪物陷入异常状态，而是会爆炸，直接给予怪物伤害。

会心

除了攻击力外，每把武器还有会心率这个设定，当数值为正时有这个百分率的机会打出带有白光特效的会心攻击，伤害比一般时更高。当数值为负时，则有这个百分率的机会打出带有黑光特效的负会心攻击，伤害比一般时降低。


负会心一击


普通攻击


会心一击

刚体效果

部分武器的某些招式有刚体效果，可以无视风压和部分小伤害所造成的硬直，继续完成攻击动作。但要注意的是，就算刚体不怕小伤害的硬直，但受到伤害还是会使体力减少的。

狩猎风格

本作的新要素，根据猎人的行动和招式的连携方向性，本作分为集会、攻击手、空战和武士道四种狩猎风格，每种风格都有着自己的特点。

集会风格

●可以使用绝大多数的招式。
●使用感觉接近以往作品。
●可以装备 2 个狩技。

攻击手风格

●攻击操作简单化。
●可以装备 3 个狩技
●狩技槽增长加快。

空战风格

●回避变为跳跃回避。
●跳跃回避中碰到怪物、猎人、随从猫、大爆弹等会派生为踩踏跳跃。
●踩踏跳跃后可进行专用的攻击。
●即使没有高低差的地形也能积极地乘骑怪物。
●只能装备 1 个狩技。

武士道风格

●可使用专用的瞬间动作。
●一般有翻滚回避的武器的瞬间动作为瞬间回避，在怪物即将命中自己的瞬间回避即可发动。
●长枪、铳枪和盾斧（剑模式）的瞬间动作为瞬间防御，在怪物即将命中自己的瞬间防御即可发动。
●瞬间动作成功后可以派生出专用的攻击或行动，并且瞬间回避发动后可朝任意方向冲刺一段距离。
●只能装备 1 个狩技。

狩技

狩技也是本作的新要素之一，可以理解为必杀技，狩技分为全部武器都可使用的共通狩技和以武器区分的专用狩技两种，共通狩技的效果和习得方法可参考下表，专用狩技的详细会在各个武器部分进行介绍。

装备狩技后，下屏狩技名称下方会有一个狩技槽，狩技槽的基本提升方法为攻击命中怪物，而攻击手风格在受到伤害时也会提升，空战风格在成功进行踩踏跳跃时也会提升，武士道风格在成功进行瞬间回避和瞬间防御时也会提升。当狩技槽满了后就可点击下屏的狩技名称发动。另外如果使用的是 New 3DS，按 R+A+B 发动狩技 1，按下扩张滑杆或 New 3DS 的 ZL 发动狩技 2、ZR 发动狩技 3，以上都为默认操作。

共通狩技一览

名称	效果	获得条件
绝对回避	做出全程无敌的回避动作，动作结束后必定为收刀状态	初期持有
绝对回避【临战】	做出全程无敌的回避动作，并且有回复斩味、装填子弹或瓶子的效果，动作结束后必定为拔刀状态	完成集会所★ 3 任务“砂上の龙脚”
ヒ－ルゲイン	一定时间内体力回复效果增强，自然回复速度加快	完成村★ 3 或集会所★ 3 的紧急任务
エスケ－プランナ－	短时间内，奔跑不会消耗耐力槽，搬运物品时可直接使用	初期持有
狩人のオアシス	原地设置体力回复装置，并给一定范围内的角色持续回复体力	完成 5 个佩尔纳村的委托
完全调合	一定时间内调合成功率大幅提升	完成 5 个波凯村的委托
狂龙身	让自身进入感染狂龙症的状态（对怪物的伤害累积一定程度后会得到会心率提升效果，否者会进入狂龙话状态）	完成集会所★ 6 任务“遗迹平原の黑蚀龙调查”
铁钢身	一定时间内受到的伤害减少并带有刚体效果，但无法奔跑	完成 5 个行云村的委托
金刚身	一定时间内受到的伤害减少并带有刚体效果，也不会陷入异常状态，但无法奔跑和回避	完成集会所★ 5 的紧急任务“素敌な素敌な电龙头”
不死鸟の息吹	解除身上所有的负面状态并回复体力	完成 5 个可可特村的委托



推荐技能	斩れ味レベル+1(+2)、集中、拔刀术【力】、纳刀术

长剑身的重型武器

大剑有着厚重的剑身，单招的攻击力非常高，不过厚重的剑身也导致拔刀状态中不能跑动，所以狩猎时要贯彻以“一击脱离”为中心的打法，也就是平时以收刀状态和怪物周旋，等怪物出现空隙时再一口气接近给予重创，攻击完后收刀寻找下一次攻击机会。

蓄力

大剑可使用威力巨大的蓄力斩，蓄力斩的威力随着蓄力的阶段而定，不过要注意集会和武士道风格里要使用3段蓄力斩并不能一直按着按键蓄到头，而是要当蓄力时闪光特效闪到第三次的瞬间松开按键。而攻击手风格的蓄力斩和空战风格的跳跃蓄力斩则没有这个要求。

狩技

地冲斩

拖着剑前冲一段距离后的上挑，适合在离怪物有一段距离时使用。上挑时同时会发生冲击波，狩技的等级越高冲击波的范围越大。

习得方法

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★7任务“砂漠の彼方”后和可可特村的两兄弟对话

兽宿【狮子】

横斩后收刀进入BUFF，接下来的一次攻击威力上升。注意要收刀动作完成才算进入状态，如果动作中途被打断是不算的。



震怒龙怨斩

长时间蓄力的超高威力斩击，蓄力中即使受到攻击也不会中断，并且蓄力时所受到的伤害越多威力也越高。

习得方法

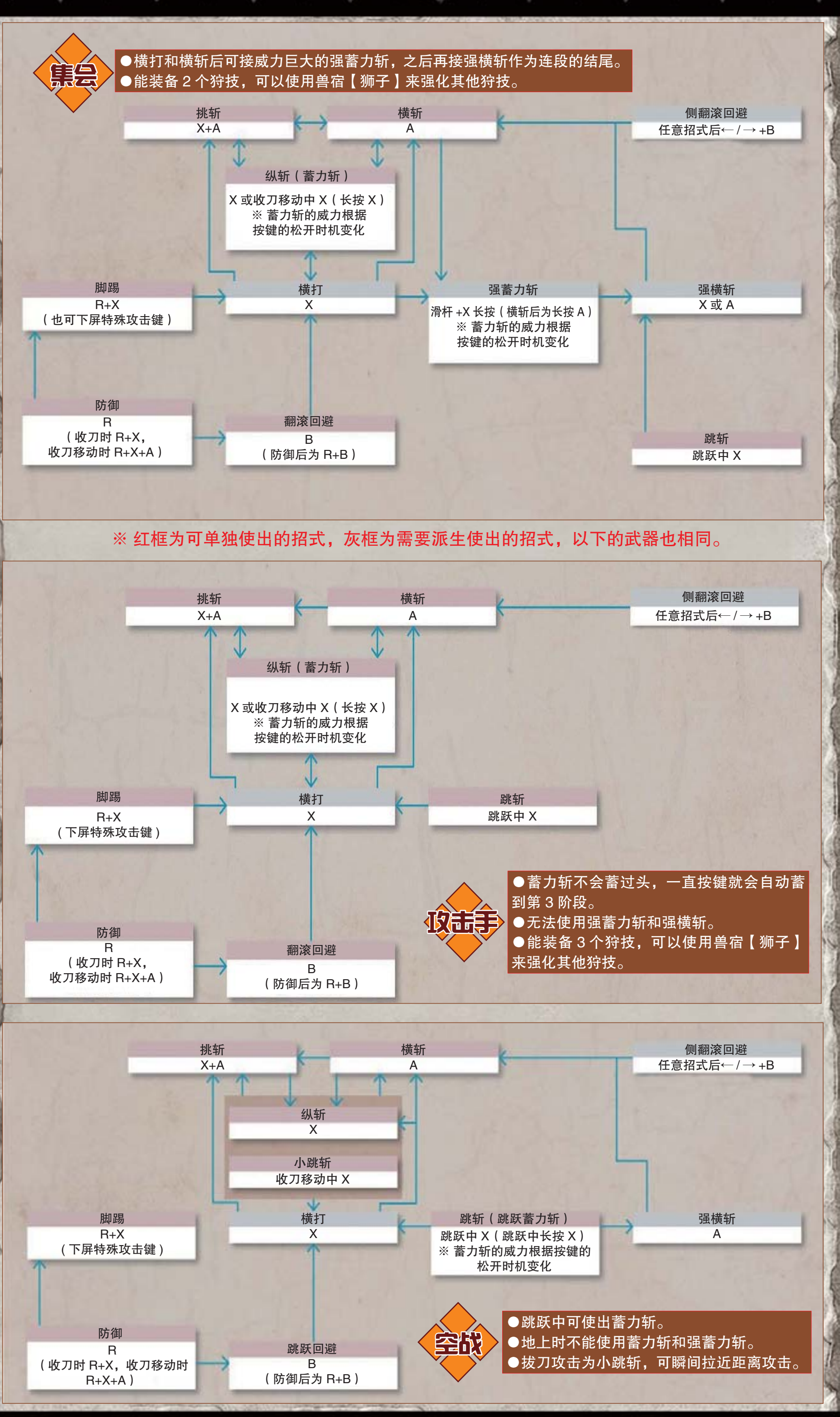
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★6任务“灼热の刃”
3	完成集会所★7任务“汝ノチカラヲ、见セテミヨ”

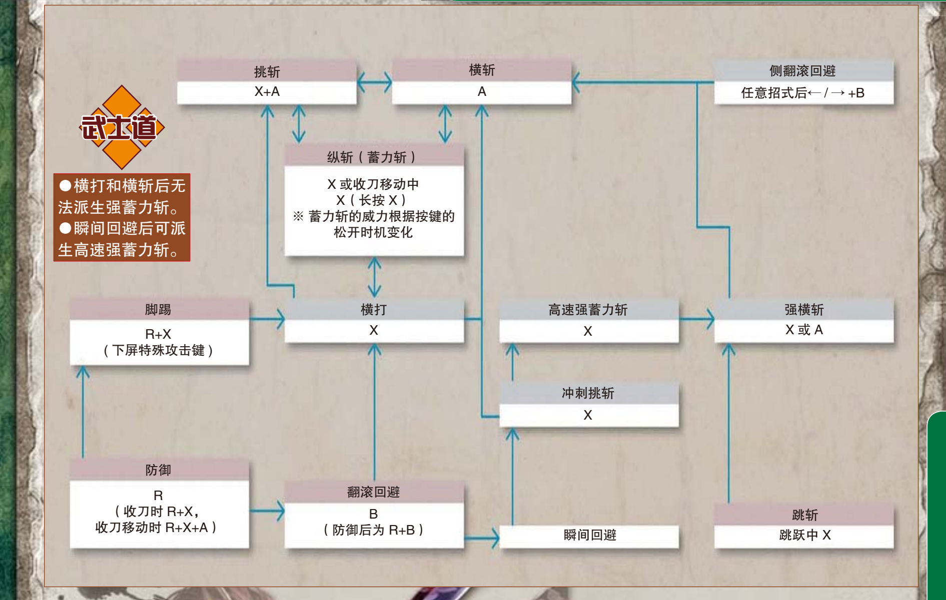
招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
脚踢	极小	无	无	有
挑斩	中	切断	有	无
横斩	中	切断	有	无
横斩（侧翻滚回避后）	小	切断	有	无
横打	小	打击	有	无
纵斩（含拔刀攻击）	大	切断	有	无
蓄力斩（1段）	大	切断	有	无
蓄力斩（2段）	特大	切断	有	无
蓄力斩（3段）	超特大	切断	有	无
蓄力斩（蓄过头）	特大	切断	有	无
强蓄力斩（无蓄力）	大	切断	有	无
强蓄力斩（1段）	特大	切断	有	无
强蓄力斩（2段）	特大	切断	有	无
强蓄力斩（3段）	超特大	切断	有	无
强横斩（无蓄力）	大	切断	有	无
强横斩（1段）	大	切断	有	无
强横斩（2段）	大	切断	有	无
强横斩（3段）	特大	切断	有	无
跳斩（含跳跃拔刀攻击）	大	切断	有	有
跳跃蓄力斩（1段）	大	切断	有	有
跳跃蓄力斩（2段）	大	切断	有	有
跳跃蓄力斩（3段）	特大	切断	有	有
小跳斩	大	切断	有	有
冲刺上挑	中	切断	有	有

习得方法

等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★5任务“溶岩龙ヴォルガノス出现！”或集会所★6任务“燃えさかる大河”
3	完成集会所★7任务“ビリビリバリバリパニック！”


集会
●横打和横斩后可接威力巨大的强蓄力斩，之后再接强横斩作为连段的结尾。
●能装备 2 个狩技，可以使用兽宿【狮子】来强化其他狩技。
挑斩
X+A
横斩
A
侧翻滚回避
任意招式后←/→+B
纵斩（蓄力斩）
X 或收刀移动中 X（长按 X）
※ 蓄力斩的威力根据
按键的松开时机变化
脚踢
R+X
（也可下屏特殊攻击键）
横打
X
强蓄力斩
滑杆 +X 长按（横斩后为长按 A）
※ 蓄力斩的威力根据
按键的松开时机变化
强横斩
X 或 A
防御
R
（收刀时 R+X，
收刀移动时 R+X+A）
翻滚回避
B
（防御后为 R+B）
跳斩
跳跃中 X
※ 红框为可单独使出的招式，灰框为需要派生使出的招式，以下的武器也相同。
挑斩
X+A
横斩
A
侧翻滚回避
任意招式后←/→+B
纵斩（蓄力斩）
X 或收刀移动中 X（长按 X）
※ 蓄力斩的威力根据
按键的松开时机变化
脚踢
R+X
（下屏特殊攻击键）
横打
X
跳斩
跳跃中 X
攻击手
●蓄力斩不会蓄过头，一直按键就会自动蓄到第 3 阶段。
●无法使用强蓄力斩和强横斩。
●能装备 3 个狩技，可以使用兽宿【狮子】来强化其他狩技。
防御
R
（收刀时 R+X，
收刀移动时 R+X+A）
翻滚回避
B
（防御后为 R+B）
挑斩
X+A
横斩
A
侧翻滚回避
任意招式后←/→+B
纵斩
X
小跳斩
收刀移动中 X
脚踢
R+X
（下屏特殊攻击键）
横打
X
跳斩（跳跃蓄力斩）
跳跃中 X（跳跃中长按 X）
※ 蓄力斩的威力根据按键的
松开时机变化
强横斩
A
空战
●跳跃中可使出蓄力斩。
●地上时不能使用蓄力斩和强蓄力斩。
●拔刀攻击为小跳斩，可瞬间拉近距离攻击。
防御
R
（收刀时 R+X，收刀移动时
R+X+A）
跳跃回避
B
（防御后为 R+B）



●横打和横斩后无法派生强蓄力斩。
●瞬间回避后可派生高速强蓄力斩。






推荐技能	斩れ味レベル+1（+2）、回避性能、（高级）耳栓、集中

灵活的的长剑身武器

太刀和大剑一样为长剑身武器，但刀身较为细长，无法用刀进行防御，取而代之的是在拔刀状态下也有着出色的机动性，可以用灵活的立回来弥补防守面的不足。

练气槽

太刀有着独特的练气槽系统，当用普通攻击命中怪物时就会增加，练气槽累积满后可得到斩味加成。消耗气刃槽还能使出高威力的气刃斩，如果用专用的招式命中怪物，气刃槽的阶段就能得到提升，从而使攻击力得到补正，最多可提升3次，依次是白→黄→红。不过练气槽提升后有时间限制，如果不在练气槽的外框减完前继续使用专用招式命中怪物的话练气槽阶段就会下降一阶，并且阶段越高维持的时间越短。

提升练气槽等级的招式

气刃大回旋斩（武士道风格以外）

气刃无双斩（武士道风格）

樱花气刃斩（狩技）

狩技

樱花气刃斩

先后撤一段距离再向前突进使出水平的斩击，斩击命中可使练气槽提升一个阶段，和比较难提升练气槽阶段的武士道风格的相性极佳。

习得方法

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★7任务“古の霞龙、オオナズチ”

练气解放圆月斩

使用太刀划出一个半圆后再斩击，无论斩击是否命中，之后的一段时间内练气槽MAX并且不减，适合需要使用练气槽做持续输出时使用。这招后可派生到突刺或气刃斩2，武士道以外等风格还可快速带入气刃大回旋斩来提升练气槽等级。

习得方法

等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成集会所★3任务“轰龙ティガレックス”
3	完成集会所★任务“狩られる前に狩れ！”后和交易船船长对话

镜花构（镜花の构え）

架起太刀的防御反击招式，架刀期间被怪物的招式打中会用强力的纵斩反击。注意只有架刀防御的方向被攻击才能成功反击，并且如果架刀的期间没有受到怪物攻击的话反击也无法成立。



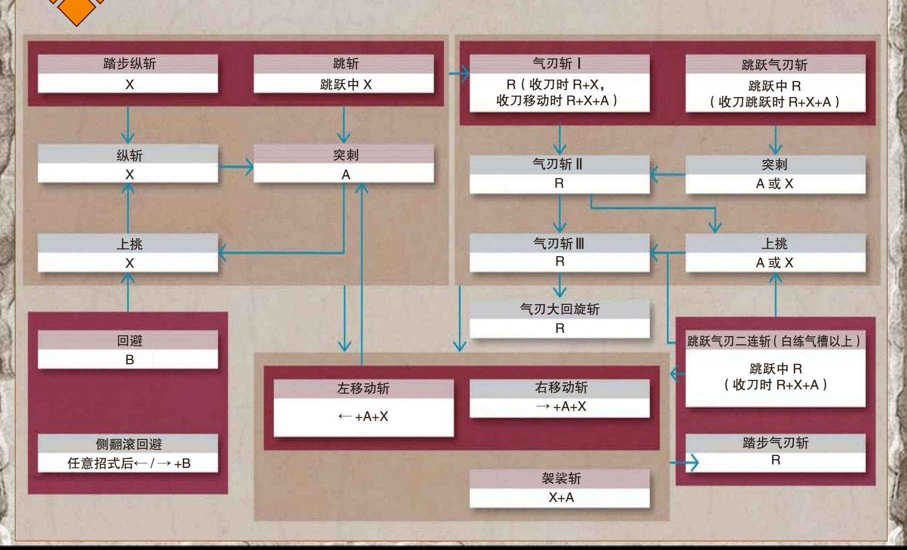
习得方法

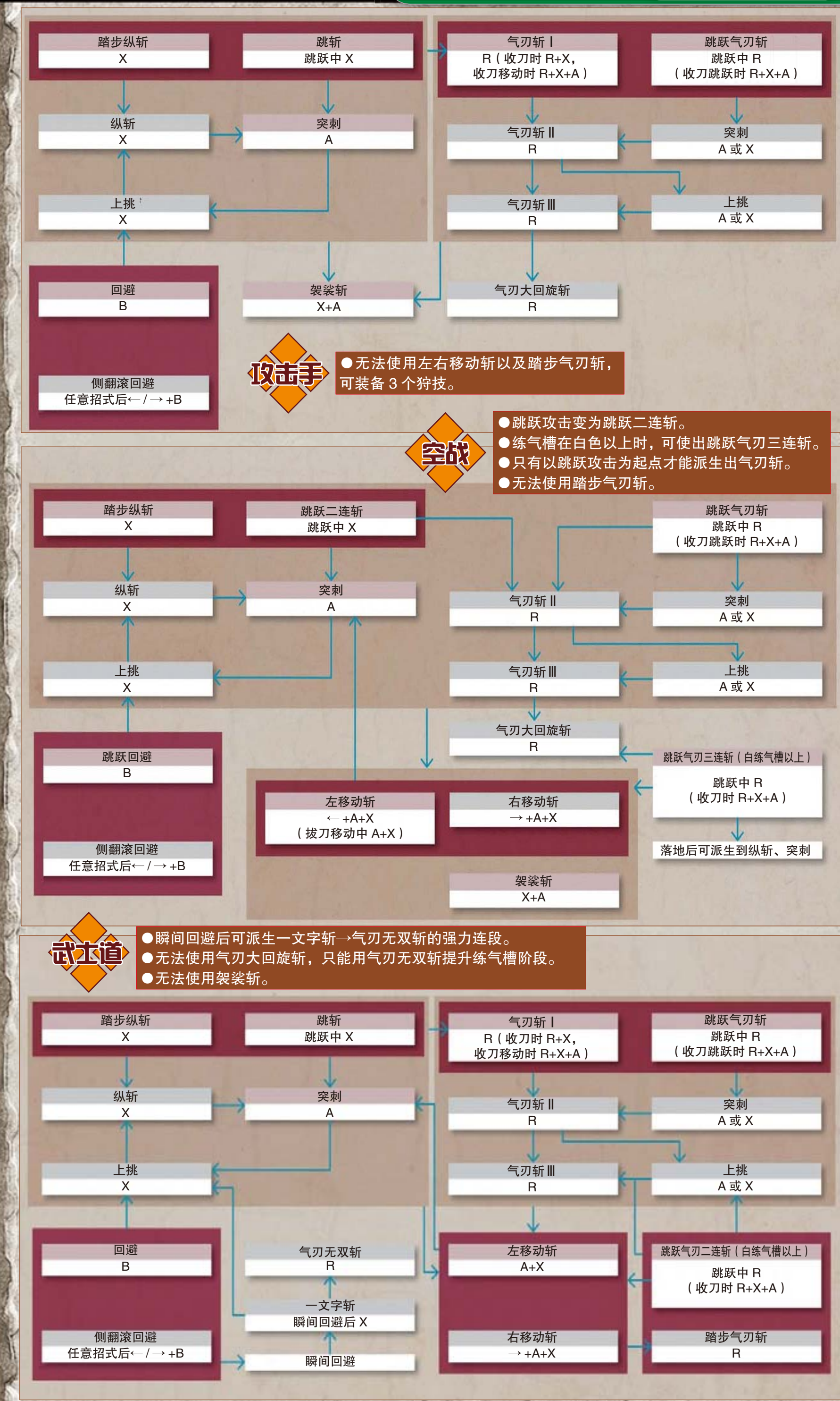
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロー”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	行云村贡献度点数在400以上
3	完成集会所★7任务“グランド・ハンター・ゲーム”

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
踏步斩（含拔刀攻击）	中	切断	有	无
纵斩	中	切断	有	无
突刺	小	切断	有	无
上挑	小	切断	有	无
袈裟斩	中	切断	有	无
左移动斩	中	切断	有	无
右移动斩	中	切断	有	无
气刃斩Ⅰ	中	切断	有	有
气刃斩Ⅰ（无练气时）	小	切断	有	无
气刃斩Ⅱ	中	切断	有	有
气刃斩Ⅲ	小・小・中	切断	有	有
气刃大回旋斩	中	切断	有	有
踏步气刃斩	中	切断	有	有
踏步气刃斩（无练气时）	小	切断	有	无
跳斩（含跳跃拔刀攻击）	中	切断	有	有
跳跃二连斩	小・中	切断	有	有
跳跃气刃斩	中	切断	有	有
跳跃气刃斩（无练气时）	小	切断	有	有
跳跃气刃二连斩	小・中	切断	有	有
跳跃气刃二连斩（无练气时）	极小・中	切断	有	有
跳跃气刃三连斩	小・小・中・中	切断	有	有
跳跃气刃三连斩（无练气时）	极小・极小・小・小	切断	有	有
一文字斩	中	切断	有	有
气刃无双斩	中・特大	切断	有	有

集会 ●经典风格，使用感觉接近前作，可装备2个狩技。




踏步纵斩
X
跳斩
跳跃中 X
气刃斩 Ⅰ
R（收刀时 R+X，
收刀移动时 R+X+A）
跳跃气刃斩
跳跃中 R
（收刀跳跃时 R+X+A）
纵斩
X
突刺
A
气刃斩 Ⅱ
R
突刺
A 或 X
上挑
X
气刃斩 Ⅲ
R
上挑
A 或 X
回避
B
袈裟斩
X+A
气刃大回旋斩
R
侧翻滚回避
任意招式后←/→+B
攻击手
●无法使用左右移动斩以及踏步气刃斩，
可装备 3 个狩技。
空战
●跳跃攻击变为跳跃二连斩。
●练气槽在白色以上时，可使出跳跃气刃三连斩。
●只有以跳跃攻击为起点才能派生出气刃斩。
●无法使用踏步气刃斩。
踏步纵斩
X
跳跃二连斩
跳跃中 X
跳跃气刃斩
跳跃中 R
（收刀跳跃时 R+X+A）
纵斩
X
突刺
A
气刃斩 Ⅱ
R
突刺
A 或 X
上挑
X
气刃斩 Ⅲ
R
上挑
A 或 X
气刃大回旋斩
R
跳跃回避
B
跳跃气刃三连斩（白练气槽以上）
跳跃中 R
（收刀时 R+X+A）
左移动斩
←+A+X
（拔刀移动中 A+X）
右移动斩
→+A+X
落地后可派生到纵斩、突刺
侧翻滚回避
任意招式后←/→+B
袈裟斩
X+A
武士道
●瞬间回避后可派生一文字斩→气刃无双斩的强力连段。
●无法使用气刃大回旋斩，只能用气刃无双斩提升练气槽阶段。
●无法使用袈裟斩。
踏步纵斩
X
跳斩
跳跃中 X
气刃斩 Ⅰ
R（收刀时 R+X，
收刀移动时 R+X+A）
跳跃气刃斩
跳跃中 R
（收刀跳跃时 R+X+A）
纵斩
X
突刺
A
气刃斩 Ⅱ
R
突刺
A 或 X
上挑
X
气刃斩 Ⅲ
R
上挑
A 或 X
回避
B
气刃无双斩
R
左移动斩
A+X
跳跃气刃二连斩（白练气槽以上）
跳跃中 R
（收刀时 R+X+A）
一文字斩
瞬间回避后 X
侧翻滚回避
任意招式后←/→+B
瞬间回避
右移动斩
→+A+X
踏步气刃斩
R

怪物猎人X



片手剑

推荐技能

斩れ味レベル+1(+2)、刚刃研磨、砥石使用高速化、业物、属性攻击强化、状态异常攻击强化、连击の心得、广域化、罠师、早食い

灵活的轻型武器

轻巧的片手剑有着所有武器中数一数二的游击性能，但缺点是单招攻击力太低，没有瞬间爆发力，利用灵活的行动瞄准怪物的每一个空隙逐点累积伤害是片手剑狩猎的基本。

拔刀状态使用道具

能在拔刀状态下使用道具是片手剑独一无二的优势，一来能争取到更多的攻击时间，二来不容易错过使用道具的时机，能提高不少狩猎效率，团队狩猎中配合广域化技能更是能造福队友。

刃药

本作增加了片手剑的专用道具“刃药”，使用后可让片手剑的性能短时间内强化，强化的效果如下。

刃药种类	效果
会心の刃药	会心率上升
重击の刃药	对部位破坏的效果上升
减气の刃药	攻击附带耐力减少效果
心眼の刃药	攻击不会弹刀

从低往高使用跳跃攻击

除了空战风格以外，其他风格可通过从阶段跳下的方式使用跳跃攻击，而片手剑除前面这种方法外，在登上阶段时也能使用跳跃攻击，方法为从低处对着有阶段的地方使用突进斩，这样碰到阶段时就会自动使出跳跃攻击。

狩技

圆弧斩（ラウンドフォ－ス）

比回旋斩范围更大的圆弧攻击，能攻击以自身为中心一定范围内的目标，并且使用时有很长的无敌时间，也可作为紧急回避手段使用。

习得方法

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★5任务“汗と泪の连续狩猎”

升龙击

斩击后用盾上顶的狩技，盾击带有很高的眩晕值，狩技等级提升后上顶的Hit数也会提升，更容易把怪物打晕。

习得方法

等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	可可特村贡献度点数在400以上
3	完成集会所★6任务“スリルとショックの冰海ツア－”

剑舞（ブレイドダンス）

原地的连续斩击后以强力突刺收尾的狩技，随着狩技等级的提升攻击次数也会增加，适合在怪物倒地或中陷阱时用来定点输出。

习得方法

等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★5任务“怪鸟の头部破坏に挑战！”或集会所★3任务“双头の骸”
3	完成村集会所★7任务“沼地醉梦谭”（需要先完成村★6任务“高难度：重甲虫と腕试し”、“高难度：古代林のトレジャ－”、“高难度：青の连击”、“高难度：赤の猛攻”、“高难度：浑身のドボルベルク”后才会出现“沼地醉梦谭”）

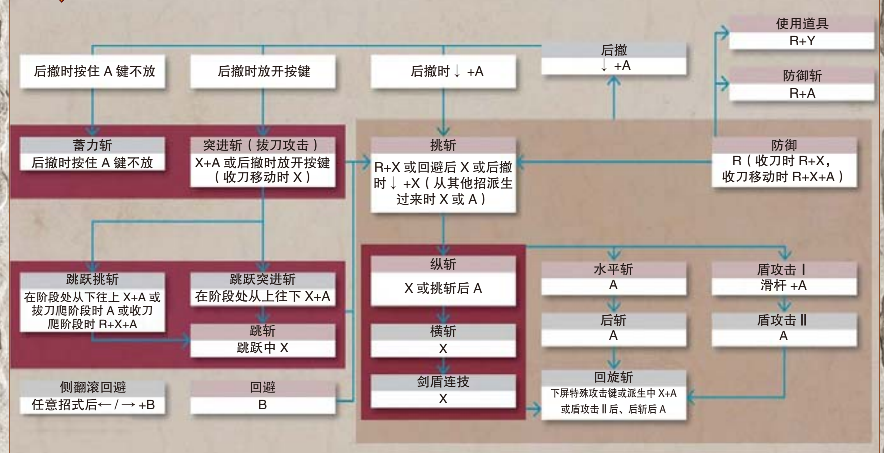


招式一览

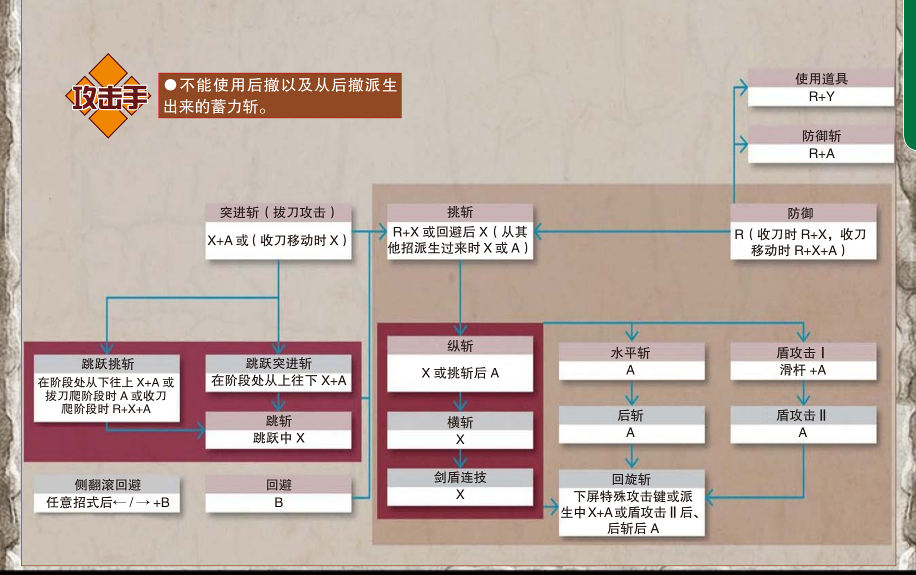
招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
突进斩（含拔刀攻击）	小	切断	有	无
挑斩	小	切断	无	无
纵斩	小	切断	无	无
横斩	小	切断	无	无
剑盾连技	小・中	切断・打击	无	有
水平斩	中	切断	无	无
后斩	小	切断	无	无
盾攻击Ⅰ	极小	打击	无	有
盾攻击Ⅱ	小	打击	无	有
回旋斩	中	切断	无	无
防御斩	小	切断	无	无
蓄力斩	中・中	打击・切断	有	有
跳斩（含跳跃拔刀攻击）	中	切断	有	有
跳跃挑斩	中	切断	有	有
跳跃突进斩	小	切断	有	有
跳跃上方二连斩	中・中	切断	有	有
跳跃突进二连斩	小・中	切断	有	有
身躲斩	中	切断	有	有



●经典风格，使用感觉接近前作，可装备 2 个狩技。



●不能使用后撤以及从后撤派生出来的蓄力斩。





灵活的轻型武器

双剑和片手剑一样也属于轻型武器，机动性优秀，并且双剑的攻击频率更高，只要一有长时间的攻击机会，连绵不断的攻击就能对怪物造成巨大伤害。不过双手持剑的代价是无法用盾格挡，立回时需要更加小心。

鬼人化和鬼人强化

部分风格下的双剑拥有鬼人化和鬼人强化两个特殊状态，鬼人化中，耐力会不断消耗，但招式性能加强，同时还有附带刚体效果、能使用回避性能更高的鬼人回避以及高威力的鬼人乱舞等好处，不过当耐力槽减完后鬼人化也会自动解除。

鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，鬼人槽满了后回到通常状态就会进入鬼人强化状态，该状态可以看作是鬼人化状态的弱化版，依然能享用部分性能强化的招式以及鬼人回避。鬼人强化状态需要鬼人槽来维持，随着时间经过，或非鬼人化状态下使用鬼人回避会导致鬼人槽减少，清空后鬼人强化状态就会自动解除。

狩技

血风独乐

边移动边连续攻击的狩技，使用过程中还能用滑杆改变方向，随着狩技等级的提升可改变方向的次数也会提升。

习得方法

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★ 4 任务“幻惑の魔术师”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
3	完成集会所★ 6 任务“汗と泪の连续狩猎”后和佩尔纳村的笔头ル－キ－对话

天翔空破斩

使用后会向前冲一段距离，冲刺时碰到阶段就会使出空中回转攻击，然后再接下落攻击。阶段无论是向下或向上都可以，但没有阶段的话就无法成功使出。

习得方法

等级	条件
1	完成村★ 2 任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★ 2 任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	任意一个随从猫达到 20 级以上
3	完成集会所★ 6 任务“狂乱の立体斗技场”

兽宿【饿狼】

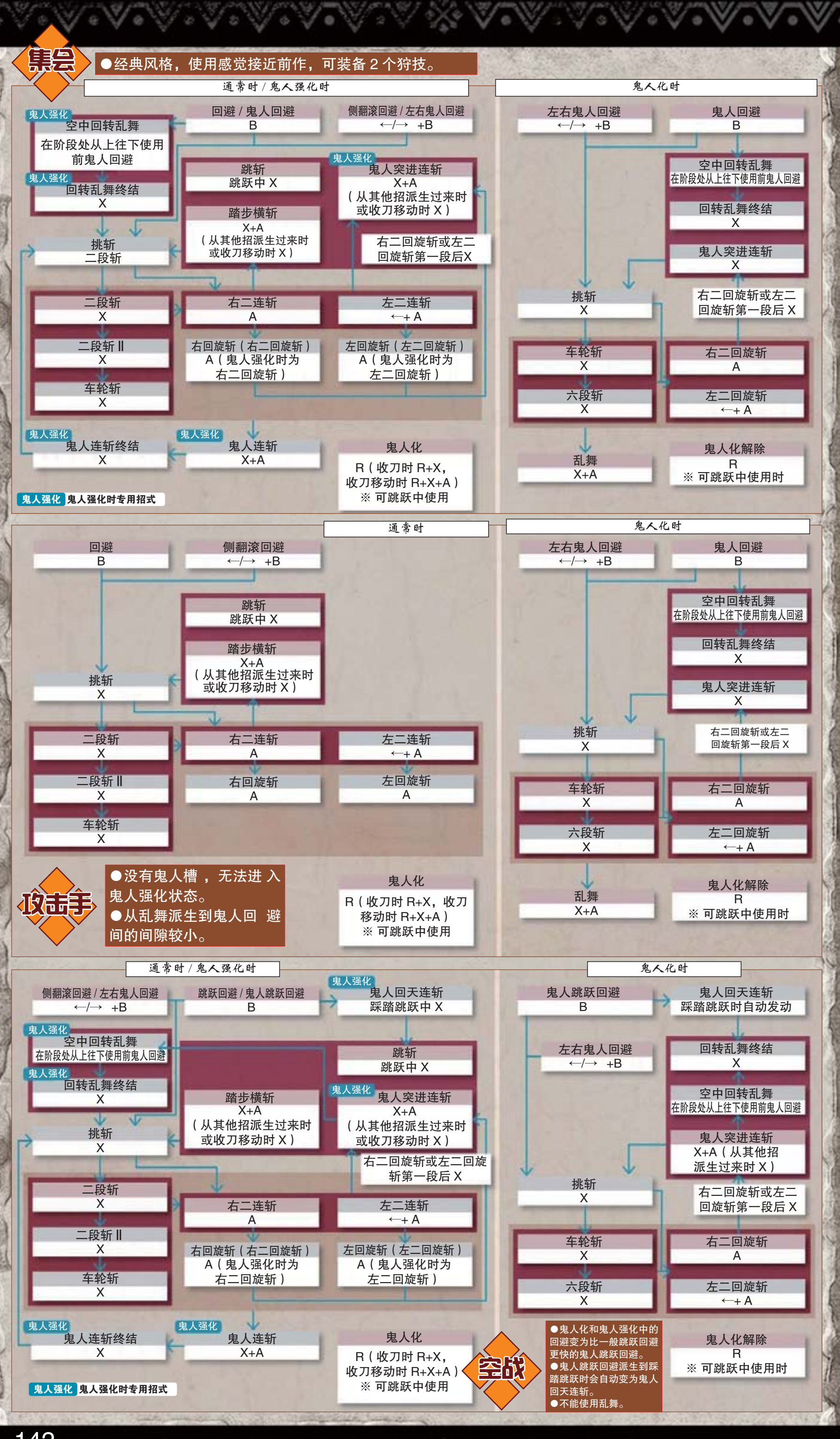
使用后获得 BUFF，期间 1 次攻击变成 2Hit，并且追加的攻击不消耗斩味。狩技等级提升后 BUFF 的时间加长，同时追加攻击的威力也会上升。

习得方法

等级	条件
1	完成村★ 3 任务“鬼面狩人を威す”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
2	完成集会所★ 6 任务“恐暴龙の根城”（只能讨伐，不能捕获）
3	完成集会所★ 7 任务“愤怒の雄叫び”和“森丘の黑い雾”（需要先完成村★ 6 任务“高难度：重甲虫と腕试し”、“高难度：古代林のトレジャ－”、“高难度：青の连击”、“高难度：赤の猛攻”、“高难度：身のドボルベルク”和集会所★ 7 任务“沼地醉梦谭”后才会出现“森丘の黑い雾”）

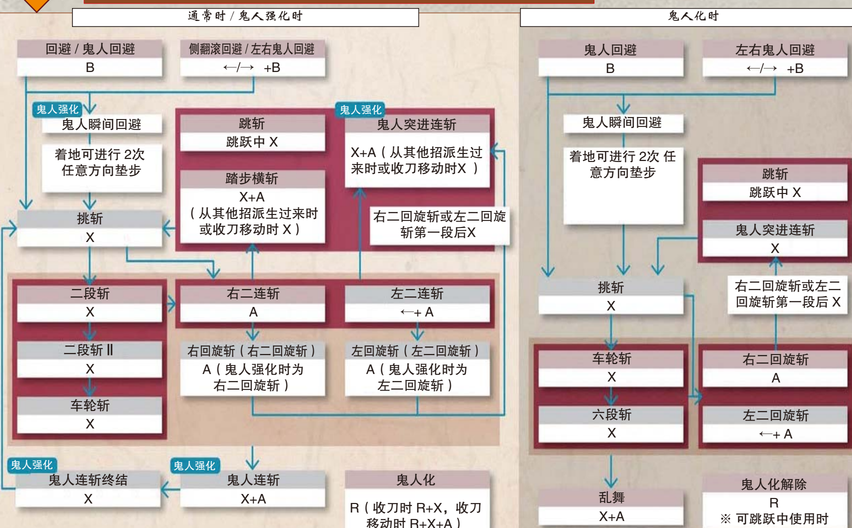
招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
踏步横斩（含拔刀攻击）	极小 ×2	切断	有	无
挑斩	小	切断	无	无
二段斩Ⅰ	极小・小	切断	无	无
二段斩Ⅱ	极小・小	切断	无	无
车轮斩	小・小 ×2	切断	无	无
六段斩	极小・极小・极小・极小・小 ×2	切断	有	无
左二连斩	极小・小	切断	无	无
右二连斩	极小・小	切断	无	无
左回旋斩	小・极小・极小	切断	有	无
右回旋斩	小・极小・极小	切断	有	无
左二回旋斩（鬼人强化时）	小・极小・极小・小・极小・小	切断	有	有
右二回旋斩（鬼人强化时）	小・极小・极小・小・极小・小	切断	有	有
左二回旋斩（鬼人化时）	小・极小・小・小・极小・极小	切断	有	有
右二回旋斩（鬼人化时）	小・极小・小・小・极小・极小	切断	有	有
乱舞	中・极小 ×6・小 ×2	切断	有	有
鬼人连斩	极小・极小・极小・极小・中 ×2	切断	有	有
鬼人连斩终结	极小・极小・极小・极小・小・小	切断	有	有
鬼人突进斩（含拔刀攻击）	极小・极小・小・小・小・小	切断	有	有
跳斩（含跳跃拔刀攻击）	小・小	切断	有	有
空中回转乱舞	小・小・小・小	切断	有	有
回转乱舞终结	小・小・极小・极小・小 ×2	切断	有	有
鬼人回天连斩	中・小・极小・极小	切断	有	有
鬼人瞬间回避	中・小・极小・极小	切断	有	有


集会
●经典风格，使用感觉接近前作，可装备 2 个狩技。
通常时 / 鬼人强化时
鬼人强化
空中回转乱舞
在阶段处从上往下使用前鬼人回避
鬼人强化
回转乱舞终结
X
回避 / 鬼人回避
B
侧翻滚回避 / 左右鬼人回避
←/→ +B
跳斩
跳跃中 X
踏步横斩
X+A
（从其他招派生过来时或收刀移动时 X）
鬼人强化
鬼人突进连斩
X+A
（从其他招派生过来时或收刀移动时 X）
右二回旋斩或左二回旋斩第一段后X
挑斩
二段斩
二段斩
X
二段斩 II
X
车轮斩
X
右二连斩
A
左二连斩
←+ A
右回旋斩（右二回旋斩）
A（鬼人强化时为右二回旋斩）
左回旋斩（左二回旋斩）
A（鬼人强化时为左二回旋斩）
鬼人强化
鬼人连斩终结
X
鬼人强化
鬼人连斩
X+A
鬼人化
R（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）
※ 可跳跃中使用
鬼人强化 鬼人强化时专用招式
鬼人化时
左右鬼人回避
←/→ +B
鬼人回避
B
空中回转乱舞
在阶段处从上往下使用前鬼人回避
回转乱舞终结
X
鬼人突进连斩
X
右二回旋斩或左二回旋斩第一段后 X
挑斩
X
车轮斩
X
六段斩
X
右二回旋斩
A
左二回旋斩
←+ A
乱舞
X+A
鬼人化解除
R
※ 可跳跃中使用时
通常时
回避
B
侧翻滚回避
←/→ +B
跳斩
跳跃中 X
踏步横斩
X+A
（从其他招派生过来时或收刀移动时 X）
挑斩
X
二段斩
X
二段斩 II
X
车轮斩
X
右二连斩
A
左二连斩
←+ A
右回旋斩
A
左回旋斩
A
攻击手
●没有鬼人槽，无法进入鬼人强化状态。
●从乱舞派生到鬼人回避间的间隙较小。
鬼人化
R（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）
※ 可跳跃中使用
鬼人化时
左右鬼人回避
←/→ +B
鬼人回避
B
空中回转乱舞
在阶段处从上往下使用前鬼人回避
回转乱舞终结
X
鬼人突进连斩
X
右二回旋斩或左二回旋斩第一段后 X
挑斩
X
车轮斩
X
六段斩
X
右二回旋斩
A
左二回旋斩
←+ A
乱舞
X+A
鬼人化解除
R
※ 可跳跃中使用时
通常时 / 鬼人强化时
侧翻滚回避 / 左右鬼人回避
←/→ +B
跳跃回避 / 鬼人跳跃回避
B
鬼人强化
鬼人回天连斩
踩踏跳跃中 X
鬼人强化
空中回转乱舞
在阶段处从上往下使用前鬼人回避
鬼人强化
回转乱舞终结
X
跳斩
跳跃中 X
踏步横斩
X+A
（从其他招派生过来时或收刀移动时 X）
鬼人强化
鬼人突进连斩
X+A
（从其他招派生过来时或收刀移动时 X）
右二回旋斩或左二回旋斩第一段后 X
挑斩
X
二段斩
X
二段斩 II
X
车轮斩
X
右二连斩
A
左二连斩
←+ A
右回旋斩（右二回旋斩）
A（鬼人强化时为右二回旋斩）
左回旋斩（左二回旋斩）
A（鬼人强化时为左二回旋斩）
鬼人强化
鬼人连斩终结
X
鬼人强化
鬼人连斩
X+A
鬼人化
R（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）
※ 可跳跃中使用
鬼人强化 鬼人强化时专用招式
鬼人化时
鬼人跳跃回避
B
鬼人回天连斩
踩踏跳跃时自动发动
左右鬼人回避
←/→ +B
回转乱舞终结
X
空中回转乱舞
在阶段处从上往下使用前鬼人回避
鬼人突进连斩
X+A（从其他招派生过来时 X）
挑斩
X
右二回旋斩或左二回旋斩第一段后 X
车轮斩
X
六段斩
X
右二回旋斩
A
左二回旋斩
←+ A
空战
●鬼人化和鬼人强化中的回避变为比一般跳跃回避更快的鬼人跳跃回避。
●鬼人跳跃回避派生到踩踏跳跃时会自动变为鬼人回天连斩。
●不能使用乱舞。
鬼人化解除
R
※ 可跳跃中使用时



- 鬼人化和鬼人强化中的瞬间回避变为拥有攻击判定的鬼人瞬间回避。
- 鬼人瞬间回避成功时鬼人槽会得到少量增加。
- 鬼人瞬间回避着地后可进行 2 次不消耗耐力的任意方向垫步。





打击系统

锤子的所有攻击均为打击系统，攻击命中后除了能对怪物造成伤害外，同时还能削减其耐力。另外如果攻击的是怪物头部还可以累积眩晕值，累积满后怪物就会因眩晕而短时间内无法行动，可趁这时进行输出。

蓄力

锤子的另一特点是蓄力，由蓄力可以派生出许多不同的招式，以应对不同的攻击机会，所以战斗中保持蓄力状态是锤子狩猎的基本，一旦有机会就用蓄力攻击起手，然后再带入其他攻击。

灵活的重型武器

锤子的缺点在于武器长度短，导致攻击范围狭窄，经常需要贴身和怪物战斗，并且不能防御，非常容易被怪物的攻击打中，不过好在拔刀和蓄力状态下移动速度不减，可以在立回上下工夫来减少风险。



推荐技能

斩れ味レベル +1（+2）、ランナ－、集中、スタミナ急速回复、（高级）耳栓、弱点特效、KO 术、スタミナ夺取

狩技

旋压流星（スピニングメテオ）

将锤子回转后再下砸的强力一击，回转的时候也有攻击判定，不过伤害的主要来源还在于最后的下砸，一定要确保这下能命中。随着狩技等级的提升，回转的次数也会增加。

习得方法

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★ 4 任务“幻惑の魔术师”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
3	完成集会所★ 6 任务“ドボルがために铜锣は鸣る”

大挑发

吸引怪物的注意，一定时间内怪物比较容易对自己发动攻击，发动时的挑拨动作有攻击判定，不过伤害不高。狩技等级提升效果时间也会加长，但注意换区的话效果会立刻解除。

习得方法

等级	条件
1	完成村★ 2 任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★ 2 任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★ 5 任务“疾き迅龙の狩猎披露”
3	完成集会所★ 5 任务“グレ－トハンタ－ゲ－ム”

台风驱动（タイフ－ントリガ－）

和回转攻击一样是以自己为中心将锤子旋转的狩技，回转过程中按 X 可派生收尾攻击，如果不按则会一直转到停。





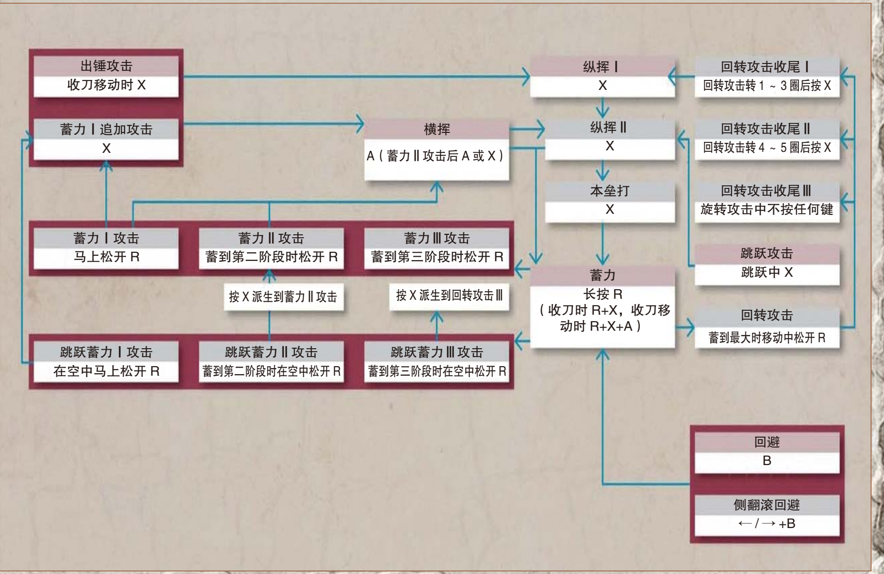
●经典风格，使用感觉接近前作，可装备 2 个狩技。

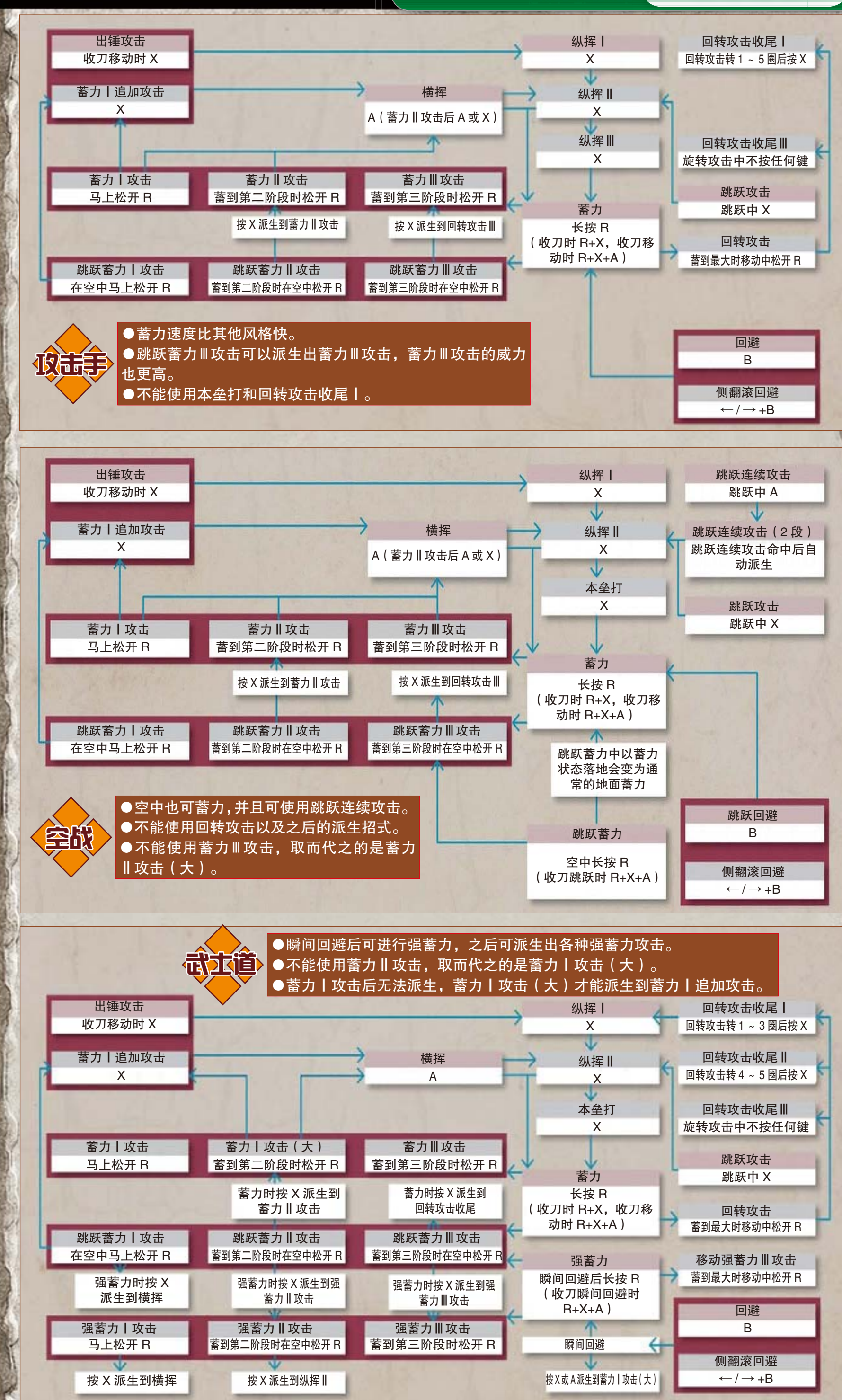
习得方法

等级	条件
1	完成村★ 3 任务“鬼面狩人を威す”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
2	完成村★ 5 任务“峨々たる巨兽”
3	完成集会所★ 7 任务“勇猛果敢なブレイブタスク”

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
出锤攻击	中	打击	有	无
横挥	小	打击	有	无
纵挥 Ⅰ	中	打击	有	无
纵挥 Ⅱ	中	打击	无	无
纵挥 Ⅲ	大	打击	无	无
本垒打	特大	打击	有	有
蓄力 Ⅰ 攻击、蓄力 Ⅰ 攻击（大）	中	打击	有	无
蓄力 Ⅰ 追加攻击	中	打击	有	无
蓄力 Ⅱ 攻击	中	打击	有	有
蓄力 Ⅱ 攻击（大）	大	打击	有	有
蓄力 Ⅲ 攻击	小・特大	打击	有	有
回转攻击	中・小 ×5	打击	有	有
回转攻击收尾 Ⅰ	大	打击	有	有
回转攻击收尾 Ⅱ	特大	打击	有	有
回转攻击收尾 Ⅲ	中	打击	有	有
跳跃攻击（含跳跃拔刀攻击）	中	打击	有	有
跳跃蓄力 Ⅰ 攻击	大	打击	有	有
跳跃蓄力 Ⅱ 攻击	特大	打击	有	有
跳跃蓄力 Ⅲ 攻击	特大	打击	有	有
跳跃连续攻击	中・大	打击	有	有
强蓄力 Ⅰ 攻击	大	打击	有	有
强蓄力 Ⅱ 攻击	大	打击	有	有
强蓄力 Ⅲ 攻击	中・特大	打击	有	有
移动强蓄力 Ⅲ 攻击	中・特大	打击	有	有




出锤攻击
收刀移动时 X
蓄力Ⅰ追加攻击
X
横挥
A（蓄力Ⅱ攻击后 A 或 X）
纵挥Ⅰ
X
纵挥Ⅱ
X
纵挥Ⅲ
X
回转攻击收尾Ⅰ
回转攻击转 1 ~ 5 圈后按 X
回转攻击收尾Ⅲ
旋转攻击中不按任何键
跳跃攻击
跳跃中 X
回转攻击
蓄到最大时移动中松开 R
蓄力Ⅰ攻击
马上松开 R
蓄力Ⅱ攻击
蓄到第二阶段时松开 R
蓄力Ⅲ攻击
蓄到第三阶段时松开 R
按 X 派生到蓄力Ⅱ攻击
按 X 派生到回转攻击Ⅲ
蓄力
长按 R
（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）
跳跃蓄力Ⅰ攻击
在空中马上松开 R
跳跃蓄力Ⅱ攻击
蓄到第二阶段时在空中松开 R
跳跃蓄力Ⅲ攻击
蓄到第三阶段时在空中松开 R
攻击手
●蓄力速度比其他风格快。
●跳跃蓄力Ⅲ攻击可以派生出蓄力Ⅲ攻击，蓄力Ⅲ攻击的威力也更高。
●不能使用本垒打和回转攻击收尾Ⅰ。
回避
B
侧翻滚回避
←/→+B
出锤攻击
收刀移动时 X
蓄力Ⅰ追加攻击
X
横挥
A（蓄力Ⅱ攻击后 A 或 X）
纵挥Ⅰ
X
纵挥Ⅱ
X
本垒打
X
跳跃连续攻击
跳跃中 A
跳跃连续攻击（2 段）
跳跃连续攻击命中后自动派生
跳跃攻击
跳跃中 X
蓄力Ⅰ攻击
马上松开 R
蓄力Ⅱ攻击
蓄到第二阶段时松开 R
蓄力Ⅲ攻击
蓄到第三阶段时松开 R
按 X 派生到蓄力Ⅱ攻击
按 X 派生到回转攻击Ⅲ
蓄力
长按 R
（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）
跳跃蓄力Ⅰ攻击
在空中马上松开 R
跳跃蓄力Ⅱ攻击
蓄到第二阶段时在空中松开 R
跳跃蓄力Ⅲ攻击
蓄到第三阶段时在空中松开 R
跳跃蓄力中以蓄力状态落地会变为通常的地面蓄力
空战
●空中也可蓄力，并且可使用跳跃连续攻击。
●不能使用回转攻击以及之后的派生招式。
●不能使用蓄力Ⅲ攻击，取而代之的是蓄力Ⅱ攻击（大）。
跳跃蓄力
空中长按 R
（收刀跳跃时 R+X+A）
跳跃回避
B
侧翻滚回避
←/→+B
武士道
●瞬间回避后可进行强蓄力，之后可派生出各种强蓄力攻击。
●不能使用蓄力Ⅱ攻击，取而代之的是蓄力Ⅰ攻击（大）。
●蓄力Ⅰ攻击后无法派生，蓄力Ⅰ攻击（大）才能派生到蓄力Ⅰ追加攻击。
出锤攻击
收刀移动时 X
蓄力Ⅰ追加攻击
X
横挥
A
纵挥Ⅰ
X
纵挥Ⅱ
X
本垒打
X
回转攻击收尾Ⅰ
回转攻击转 1 ~ 3 圈后按 X
回转攻击收尾Ⅱ
回转攻击转 4 ~ 5 圈后按 X
回转攻击收尾Ⅲ
旋转攻击中不按任何键
跳跃攻击
跳跃中 X
回转攻击
蓄到最大时移动中松开 R
移动强蓄力Ⅲ攻击
蓄到最大时移动中松开 R
蓄力Ⅰ攻击
马上松开 R
蓄力Ⅰ攻击（大）
蓄到第二阶段时松开 R
蓄力Ⅲ攻击
蓄到第三阶段时松开 R
蓄力时按 X 派生到蓄力Ⅱ攻击
蓄力时按 X 派生到回转攻击收尾
蓄力
长按 R
（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）
跳跃蓄力Ⅰ攻击
在空中马上松开 R
跳跃蓄力Ⅱ攻击
蓄到第二阶段时在空中松开 R
跳跃蓄力Ⅲ攻击
蓄到第三阶段时在空中松开 R
强蓄力时按 X 派生到横挥
强蓄力时按 X 派生到强蓄力Ⅱ攻击
强蓄力时按 X 派生到强蓄力Ⅲ攻击
强蓄力
瞬间回避后长按 R
（收刀瞬间回避时 R+X+A）
强蓄力Ⅰ攻击
马上松开 R
强蓄力Ⅱ攻击
蓄到第二阶段时在空中松开 R
强蓄力Ⅲ攻击
蓄到第三阶段时松开 R
瞬间回避
按 X 派生到横挥
按 X 派生到纵挥Ⅱ
按 X 或 A 派生到蓄力Ⅰ攻击（大）
回避
B
侧翻滚回避
←/→+B







狩猎笛

推荐技能	斩れ味レベル +1（+2）、笛吹き名人、KO 术、スタミナ夺取、广域化

演奏

狩猎笛最大的特点是攻击的同时能在斩味槽下方的谱面上累积音色，三种基础攻击各对应一种音色，当组合出特定的音后可以通过 R 键演奏出来，从而为自己和队友附加各种有利的状态。不同的狩猎笛能演奏的音色也是不同的，具体音色可在武器界面确认，其中 X 键对应最左边的音色 1，A 键对应中间的音色 2，X+A 对应最右边的音色 3。

连音攻击

部分风格可使用滑杆 +A 的连音攻击，这个攻击开头虽然只有一个音色 2，不过在攻击过程中可以随意增加一个音色键，但动作却没增加，也就是说一个动作可累积两个音色。打个比方，如要同时累积音色 2 和音色 1，那就输入滑杆 +A、X，如此类推，同时累积音色 2 和音色 3 就输入滑杆 +A、X+A，同时累积两个音色 2 就输入滑杆 +A、A，可为演奏节省了不少工夫。

重音色

攻击命中怪物时谱面累积的音色会变为重音色，凑起重音色演奏的话除了当前的音色效果，还能获得前一次演奏时的音色效果。

打击系统

和锤子一样，攻击多为打击系统的狩猎笛能快速削减怪物的耐力，并且对大型怪物的头部进行连续打击可使其进入行动不能的眩晕状态。不过打击系统也不是万能，如无法破坏某些只有用切断才能破坏的怪物部位，如断尾。

狩技

管弦之魂（オルケスタソウル）

发动当前装备狩猎笛的所有旋律效果，和一般的演奏不同，效果只对自己有效，即使同区域有队友也不会分享。另外发动时如果被打断的话会无法获得效果，狩技等级提升后可缩短演奏时间。

习得方法

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★ 4 任务“幻惑の魔术师”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
3	完成集会所★ 6 任务“狩られる前に狩れ！”后和可可特村的船长对话

音击震

狩猎笛惟一的攻击型狩技，向前方叩击放出强力的震动波。震动波和大爆弹一样，可无视肉质给予怪物伤害。

习得方法

等级	条件
1	完成村★ 3 任务“鬼面狩人を威す”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
2	完成斗技大会任务“ガララジャラ讨伐”
3	完成集会所★ 7 任务“试练の归结点”（需先完成集会所★ 7 任务“愤怒の雄叫び”才会出现）

奏缠

使用后获得 BUFF，期间内即使攻击没有命中怪物也可累积出重音色。不过要注意这招和管弦之魂一样，如果发动时被打断就无法使用成功。

习得方法

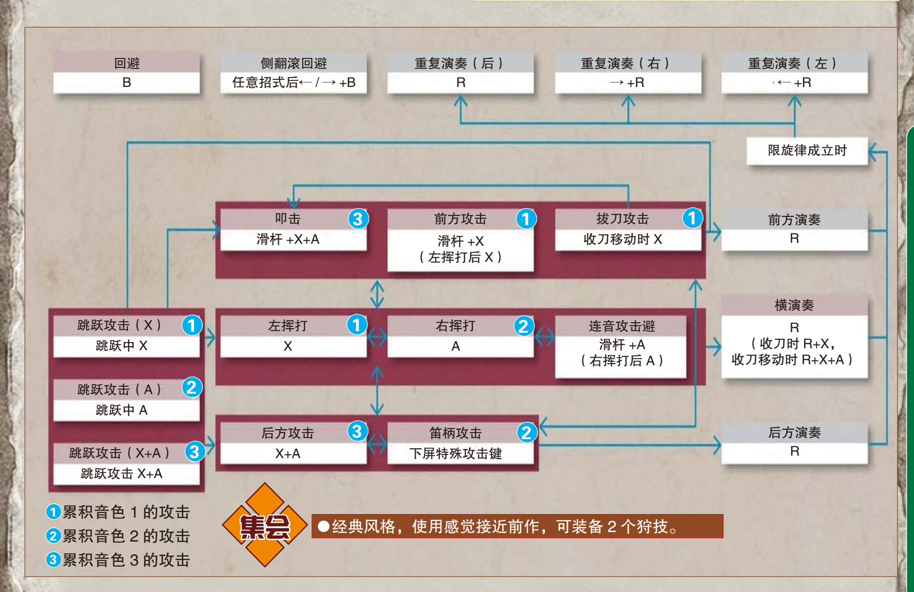
等级	条件
1	完成村★ 2 任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★ 2 任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★ 4 任务“大地を泳ぐモンスタ－”
3	完成集会所★ 5 任务“毒、麻痹、混乱にご用心！”



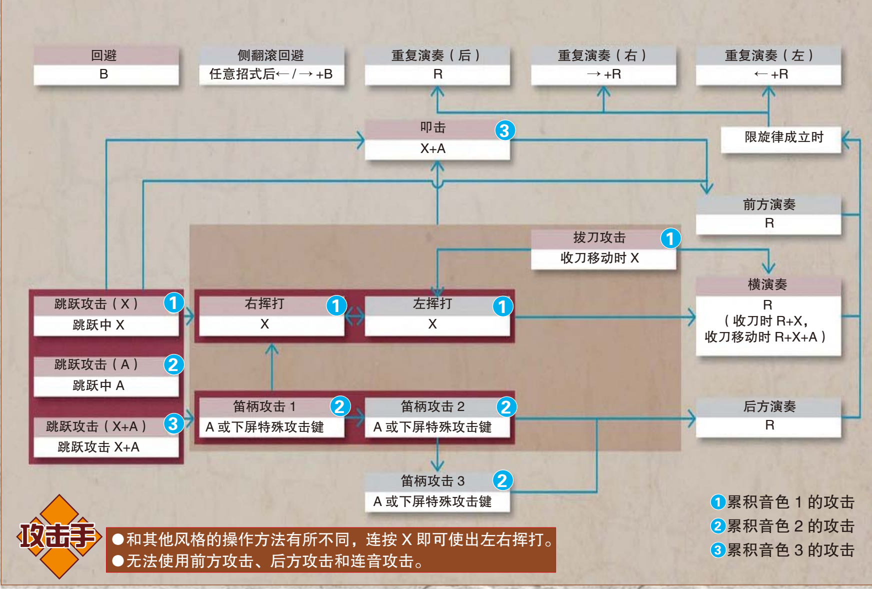
招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
前方攻击（含拔刀攻击）	中	打击	有	无
叩击	极小・中	打击	有	有
右挥打	中	打击	有	无
左挥打	中	打击	有	无
后方攻击	中	打击	有	无
笛柄攻击	小	切断	有	无

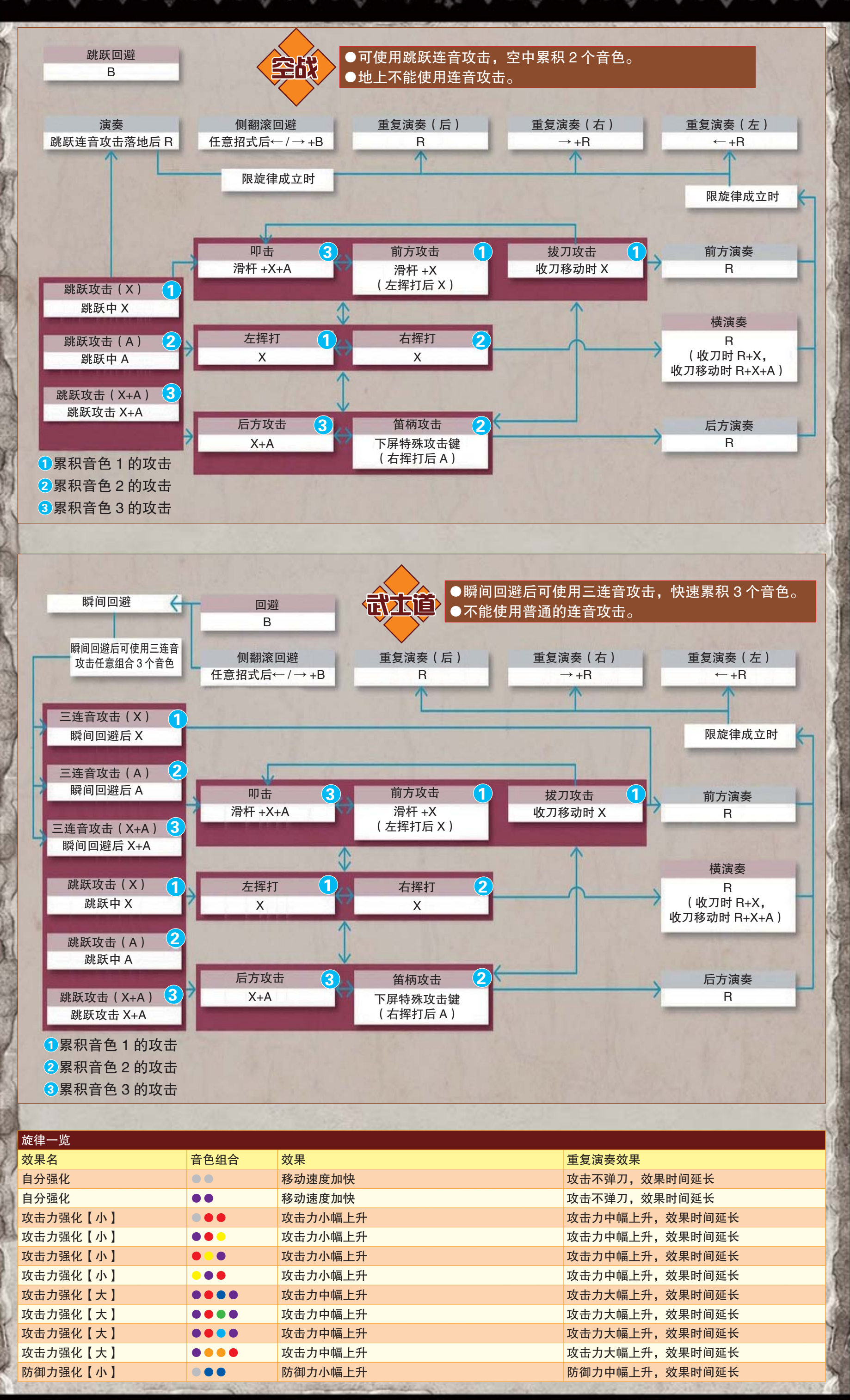
招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
连音攻击	小・中	打击	有	无
前方演奏	中	打击	有	有
横演奏	中	打击	有	有
后方演奏	中	打击	有	有
重复演奏（右）	中	打击	有	有
重复演奏（左）	中	打击	有	有
重复演奏（后）	中	打击	有	有
跳跃攻击	中	打击	有	有
跳跃连音攻击	小・中	打击	有	有
三连音攻击	小・中・中	打击	有	有



●经典风格，使用感觉接近前作，可装备 2 个狩技。



●和其他风格的操作方法有所不同，连按 X 即可使出左右挥打。
●无法使用前方攻击、后方攻击和连音攻击。



旋律一览

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
自分强化	●●	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
自分强化	●●	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
防御力强化【小】	●●●	防御力小幅上升	防御力中幅上升，效果时间延长

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
防御力强化【大】	●●●●	防御力小幅上升	防御力大幅上升，效果时间延长
攻击力 & 防御力强化【小】	●●●●	攻击力 & 防御力小幅上升	攻击力 & 防御力中幅上升，效果时间延长
攻击力 & 防御力强化【小】	●●●●	攻击力 & 防御力小幅上升	攻击力 & 防御力中幅上升，效果时间延长
千里眼	●●●	效果与道具“千里眼の药”相同	—
千里眼	●●●	效果与道具“千里眼の药”相同	—
体力增加【小】	●●●	体力小幅上升	效果时间延长
体力增加【大】	●●●●	体力大幅上升	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	●●●	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	●●●	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	●●●	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	●●●●	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	●●●●	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	●●●	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	●●●●	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
风压轻减	●●●	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压轻减	●●●	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压轻减	●●●	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效	●●●●	风压完全无效	效果时间延长
风压无效	●●●	风压完全无效	效果时间延长
体力回复【小】	●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【小】	●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【大】	●●●●	高几率体力中量回复或低几率体力大量回复	—
体力回复【小】& 解毒	●●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 解毒	—
体力回复【中】& 解毒	●●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 解毒	—
体力回复【中】& 消臭	●●●●	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复 & 消臭	—
体力回复【小】& 会心率 UP	●●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 会心率 UP	会心率大幅 UP，效果时间延长
回复速度【小】	●●●●	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【小】	●●●	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【大】	●●●●	一定时间内体力槽红色部分的回复速度大幅加快	效果时间延长
精灵王の加护	●●●●	一定几率受到伤害减少	效果时间延长
精灵王の加护	●●●●	一定几率受到伤害减少	效果时间延长
耐だるま状态	●●●	不会陷入雪人、泡泡和骨团状态	效果时间延长
寒さ无效	●●●	不会因寒冷天气导致耐力消耗加快	效果时间延长
暑さ无效	●●●	不会因炎热天气导致体力减少 & 熔岩地形伤害无效化	效果时间延长
听觉保护【小】	●●●●	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	●●●●	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	●●●●	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【大】	●●●●	效果与技能“高级耳栓”相同	效果时间延长
听觉保护【小】& 风压无效	●●●●	发动“耳栓”效果 & 风压【小】无效	发动“高级耳栓”效果 & 风压完全无效，效果时间延长
气绝无效	●●●	不会陷入眩晕状态	效果时间延长
麻痹无效	●●●	不会陷入麻痹状态	效果时间延长
全状态异常无效	●●●●	全异常状态无效化	效果时间延长
属性攻击力强化	●●●●	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化	●●●●	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化	●●●●	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
状态异常攻击强化	●●●●	异常状态攻击积蓄值上升	异常状态攻击积蓄值大幅上升，效果时间延长
耐震	●●●	不会受到地震效果影响	效果时间延长
火属性防御强化【小】	●●●	火耐性小幅提升	火耐性中幅提升，效果时间延长
火属性防御强化【大】	●●●	火耐性中幅提升	火耐性大幅提升，效果时间延长
水属性防御强化【小】	●●●	水耐性小幅提升	水耐性中幅提升，效果时间延长
水属性防御强化【大】	●●●	水耐性中幅提升	水耐性大幅提升，效果时间延长
雷属性防御强化【小】	●●●	雷耐性小幅提升	雷耐性中幅提升，效果时间延长
雷属性防御强化【大】	●●●	雷耐性中幅提升	雷耐性大幅提升，效果时间延长
冰属性防御强化【小】	●●●	冰耐性小幅提升	冰耐性中幅提升，效果时间延长
冰属性防御强化【大】	●●●	冰耐性中幅提升	冰耐性大幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【小】	●●●	龙耐性小幅提升	龙耐性中幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【大】	●●●	龙耐性中幅提升	龙耐性大幅提升，效果时间延长
全属性耐性强化	●●●	全属性耐性小幅提升	全属性耐性中幅提升，效果时间延长
属性やられ无效	●●●●	全属性异常状态无效	效果时间延长
のけぞり无效	●●●●	附加刚体状态	效果时间延长
全旋律效果延长	●●●	全旋律效果时间延长	效果时间延长
高周波	●●●	自身周围音爆弹效果	—



长枪

推荐技能	斩れ味レベル+1(+2)、ガ－ド性能、ガ－ド强化、回避性能、スタミナ急速回复、体术、(高级)耳栓、风压【大】无效



突刺攻击

长枪的攻击为点式的突刺攻击，打击范围很小，不过由于打点精确，运用得当可有效针对怪物的弱点进行攻击。

顶尖的防御性能

长枪拔刀时移动速度非常慢，不过防御性能是所有武器中最高的，有着许多和防御相关的招式，并且还能防御中移动，所以长枪狩猎的基本就是防御反击。一般的风格用取消刺（反击刺）在一般的连携中进行防御反击，反击之后再接平刺、斜上刺，如此反复。武士道风格则删除了取消刺（反击刺），要靠独有的瞬间防御来打反击。

独特的回避动作

长枪还有着独特的回避动作，除了空战风格外，拔枪时按B回避会变成后跳，回避或攻击中还可进行↓+B的大后跳或←/→+B的侧移，这三种回避方式可互相衔接（大后跳无法衔接其他回避），最多连续回避3次，用来调整站位和回避怪物的攻击。

狩技

盾牌突击（シ－ルドアサルト）

架起盾牌向前方突进，能在抵挡怪物攻击的同时进行长距离的直线移动，并且突进时的盾牌有攻击判定，突进中按X为停止并作出突刺攻击。技能等级提升后可增加冲刺的距离以及突进时的防御性能。

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	HR5后和佩尔纳村的笔头ランサ－对话

螺旋推力（スクリュ－スラスト）

蓄力后直线放出螺旋状的冲击波，可攻击一定距离开外的目标。技能等级提升后Hit数上升，不过发动时的准备时间也会加长。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	波凯村贡献度点数在400以上
3	完成集会所★7任务“冰点下の支配者”

防御驱动（ガ－ドレイジ）

BUFF型狩技，使用后会先架起盾牌，如果期间抵挡了怪物攻击可一定时间内提升自身的攻击力，并且抵挡的怪物攻击威力越大提升的攻击力也越多。技能等级提升后效果时间加长。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★3任务“镰将军の包围网”
3	完成集会所★任务“原生林の曲者たち”

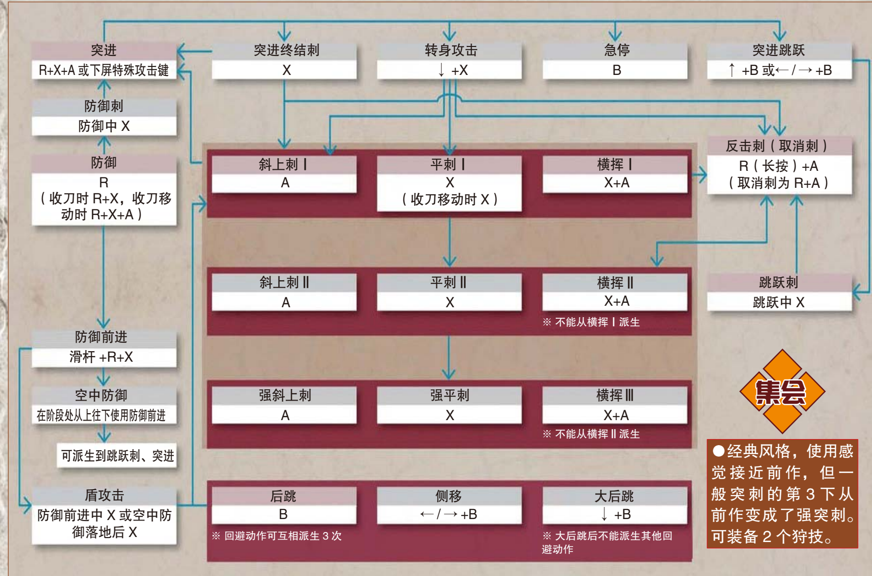
招式一览

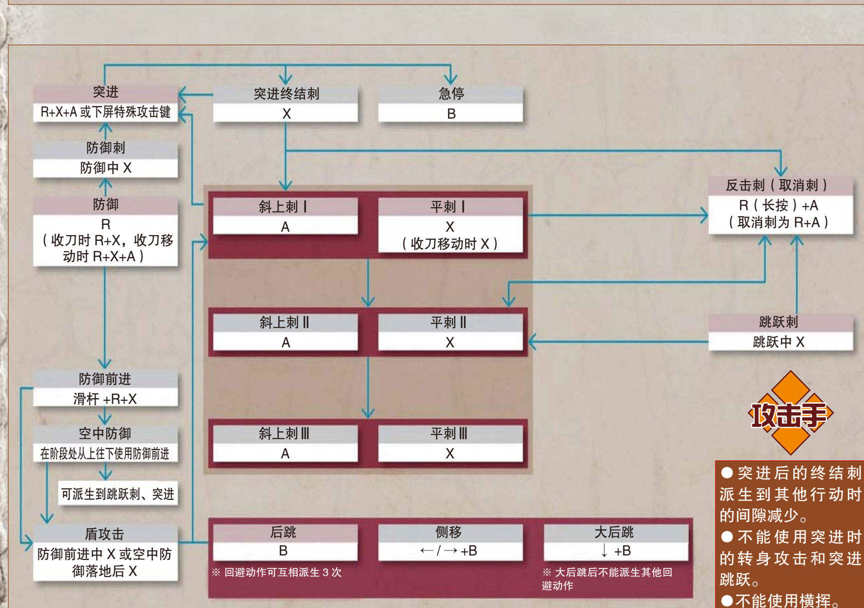
招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
平刺Ⅰ（含拔刀攻击）	中	切断	无	无
平刺Ⅱ	中	切断	无	无
平刺Ⅲ	中	切断	无	无
强平刺	小×3	切断	无	无
斜上刺Ⅰ	中	切断	无	无
斜上刺Ⅱ	中	切断	无	无
斜上刺Ⅲ	中	切断	无	无
强斜上刺	小×3	切断	无	无
横挥Ⅰ	中	切断	有	无

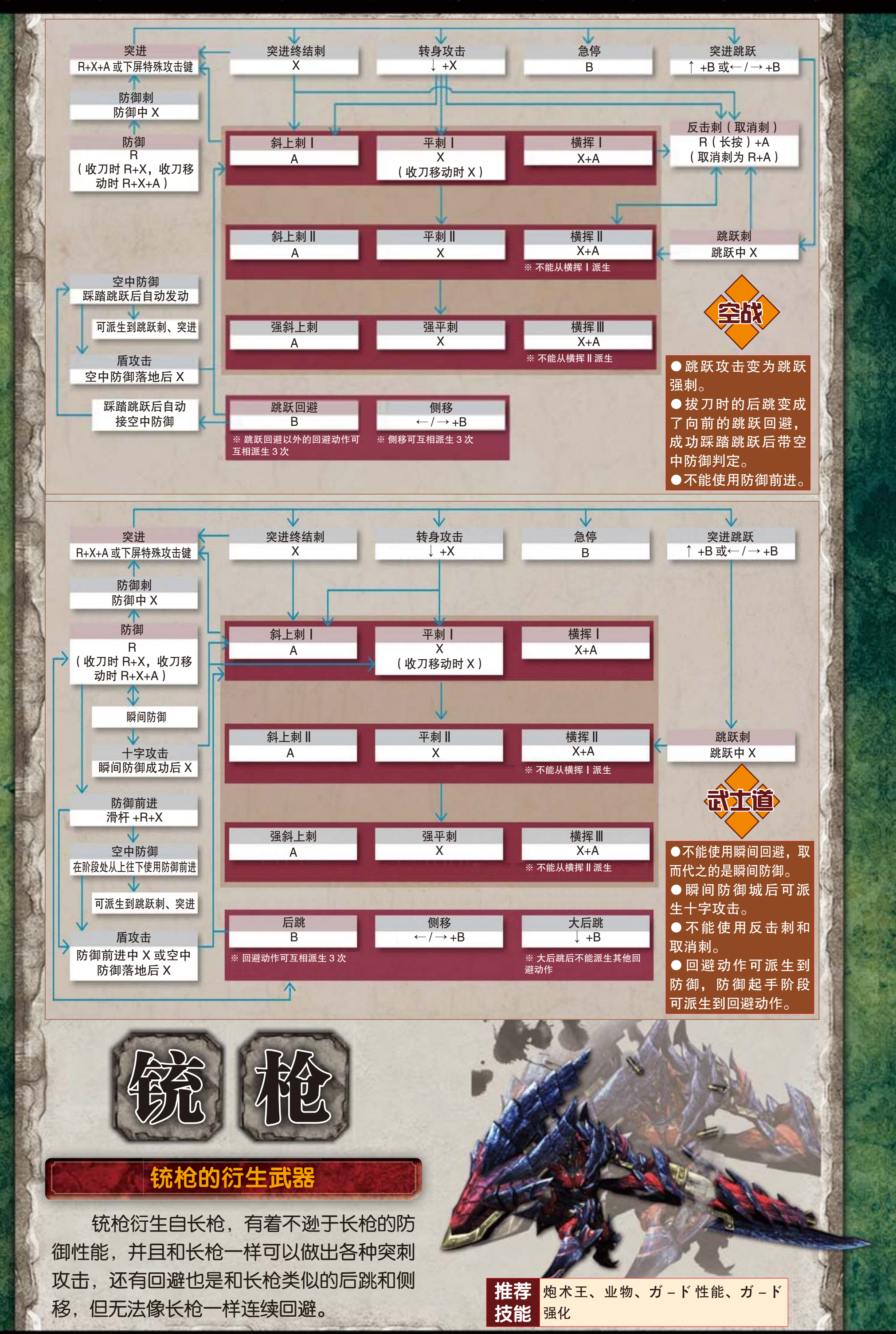
招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
横挥Ⅱ	中	切断	有	无
横挥Ⅲ	中	切断	有	无
盾攻击	小	打击	有	有
防御刺	中	切断	无	无
防御前进	–	–	有	无
反击刺（抵挡小退后的攻击）	大	切断	有	有
反击刺（抵挡中退后的攻击）	小 ×3	切断	有	有
取消刺	中～大 ※	切断	无	无
突进	小	切断	有	有

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
突进（空中第 1 段）	中	切断	有	有
突进终结刺	大	切断	有	有
转身攻击	大	切断	有	无
跳跃刺	中	切断	有	有
跳跃刺（突进跳跃后）	大	切断	有	有
跳跃强刺	小	切断	有	有
十字攻击	大・中	切断	有	有

※ 根据蓄力时间而定







铳枪的衍生武器

铳枪衍生自长枪，有着不逊于长枪的防御性能，并且和长枪一样可以做出各种突刺攻击，还有回避也是和长枪类似的后跳和侧移，但无法像长枪一样连续回避。

推荐技能 炮术王、业物、ガ－ド性能、ガ－ド强化

炮击系统

铳枪自身的特色在于可以使用长矛部分的火药装置发动近距离的炮击，炮击的性质类似爆弹，可以无视怪物的肉质造成伤害，在面对肉质硬的怪物时也能给予稳定的伤害。炮击根据使用方法分为普通炮击，蓄力炮击、一齐发射和龙击炮四种，其中最常使用的是普通炮击，消耗 1 发弹药，可以派生在各种普通攻击后，作为连招的衔接；蓄力炮击可以视为普通炮击的加强版，同样是消耗 1 发弹药，但发动时需要短暂蓄力，当然威力也比普通炮击高；一齐发射需要消耗当前所有弹药，威力也根据当前弹药残余而定，属于作为连招结尾的大招；龙击炮也相当于必杀技，不过不消耗弹药，但使用后枪管会过热（枪管冒白烟），需要过一段时间才能再次使用。

热量槽

本作铳枪多了一个热量槽，由低到高分为黄、橙、红三个阶段，当使用炮击时热量槽就会上升，继而使突刺等普通攻击的威力得到提升，进行普通攻击或时间经过的话，槽就会因冷却而下降，不过要注意如果一直使用炮击使槽到达顶端的话铳枪就会过热，过热时槽会固定在最低阶段，并且无法使用龙击炮。另外前面说过使用完龙击炮后也会过热，不过和一般过热不同，龙击炮后的过热只会让热量槽往后退一点并固定，可以利用这点将热量槽固定到红色阶段长时间享受普通攻击威力提升后的状态。

炮击类型

铳枪的炮击类型分为通常型、放射型和扩散型三种，每种都有各自的特点，详细可参考以下表。



狩技

霸山龙击炮

特殊的龙击炮，不会使热量槽变化，使用后武器也不会过热。发射瞬间的蓝色火焰是威力最高的，接着的红色火焰部分还有追加伤害。

习得方法

等级	条件
1	完成村★ 2 任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★ 2 任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★ 3 任务“炼狱の主、怒れる炎帝”
3	完成集会所★ 7 任务“铠袖一触のパワフルア－ムズ”

推进冲刺（ブラストダッシュ）

用铳枪向后方喷射，利用反作用力做出高速移动，移动后可按 X 键派生叩击，接上一齐发射或龙击炮。狩技等级提升后移动距离也会加长。

习得方法

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★ 4 任务“幻惑の魔术师”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
3	完成集会所★ 5 任务“绞蛇龙は踊り奏でる”后和佩尔纳村的笔头ランサ－对话

龙之息吹（龙の息吹）

一定时间内将热量槽固定在最大的 BUFF 系狩技，除了普通攻击的威力加成效果外，炮击的 Hit 数也会变成 2 次。狩技等级提升后效果时间延长。

习得方法

等级	条件
1	完成村★ 3 任务“鬼面狩人を威す”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
2	完成村★ 5 任务“赤いおひさまアッチッチ”
3	完成集会所★ 7 任务“热气で热狂！炎の军势！”



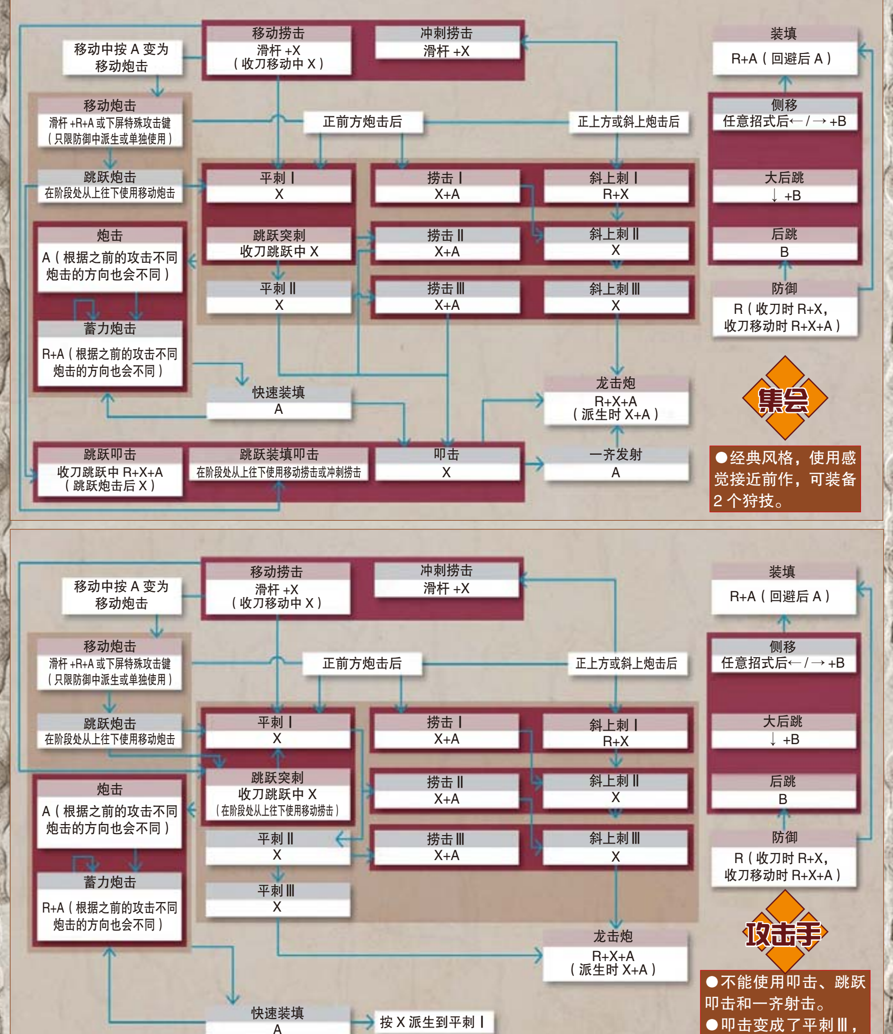
炮击类型的特点

炮击类型	子弹装填数	射程	攻击范围	普通炮击威力	蓄力炮击威力	一齐发射威力	龙击炮威力	热量槽上升速度
通常型	5	短	窄	低	中	高	中	慢
放射型	3	长	窄	中	中	中	高	中
扩散型	2	短	广	高	高	低	中	快

招式一览

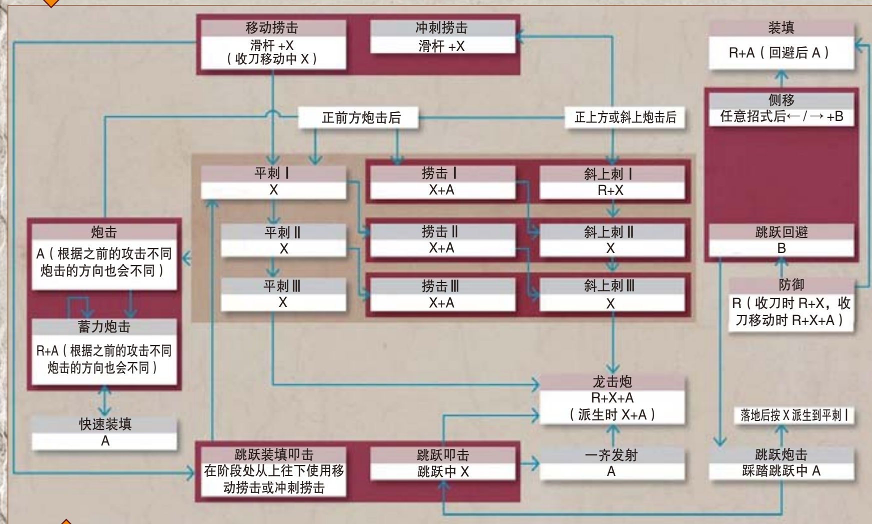
招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
平刺Ⅰ	中	切断	无	无
平刺Ⅱ	中	切断	无	无
平刺Ⅲ	中	切断	无	无
斜上刺Ⅰ	小	切断	无	无
斜上刺Ⅱ	小	切断	无	无
斜上刺Ⅲ	小	切断	无	无
捞击Ⅰ	中	切断	有	无
捞击Ⅱ	中	切断	有	无
捞击Ⅲ	中	切断	有	无
移动捞击（含拔刀攻击）	中	切断	有	无
冲刺捞击	中	切断	有	无
叩击	中	切断	有	有
跳跃突刺	中	切断	有	有
跳跃叩击	中	切断	有	有
跳跃装填叩击	中	切断	有	有
跳跃炮击	小～中 ※	固定	无	有
炮击	小～中 ※	固定	无	有
移动炮击	小～中 ※	固定	有	有
蓄力炮击	小～大 ※	固定	有	有
一齐发射	中～超特大 ※	固定	无	有
龙击炮	超特大	固定	有	有
装填	–	–	无	无
快速装填	–	–	有	无
捞击装填	中	切断	无	有
强叩击	大	切断	无	有

※ 根据炮击类型而定



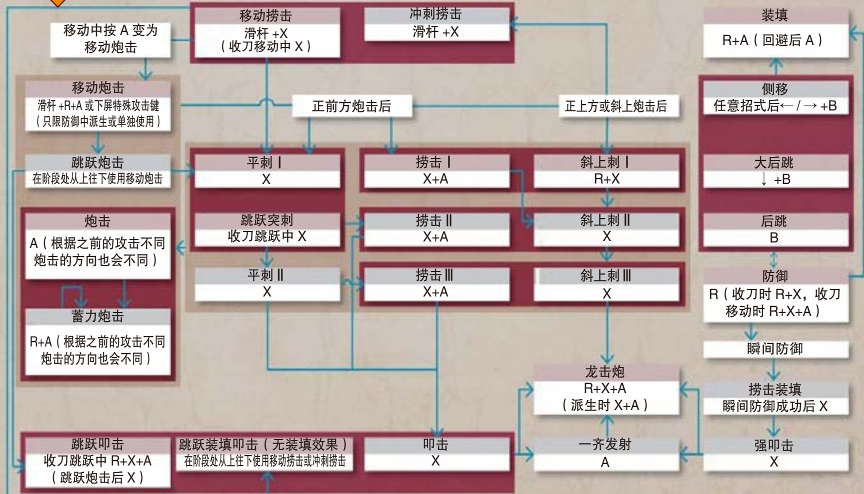


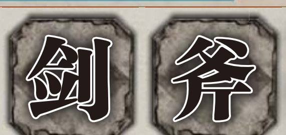
●不能使用叩击，取而代之的是平刺Ⅲ，接着可派生到龙击炮。
●不能使用移动炮击，跳跃回避成功踩踏跳跃后可使出跳跃炮击。
●跳跃攻击变为跳跃叩击，空中拔刀攻击变为跳跃装填叩击。





●不能使用瞬间回避，取而代之的是瞬间防御。
●不能使用快速装填，取而代之的是瞬间防御后可接捞击装填。
●捞击装填可派生强叩击，之后再接一齐射击或龙击炮。





双模式武器

剑斧有着斧和剑两种模式，战斗中可以通过变形在两种形态间切换，以满足不同的战斗需要。

推荐技能	斩れ味レベル +1（+2）、回避性能、回避距离 UP、纳刀术、属性攻击强化、（高级）耳栓

斧模式

斧模式攻击距离长，并且拔刀状态下也能较灵活地移动，适合在一般的立回时使用。缺点是攻击频率较低，并且招式空隙太大。

剑模式

剑模式的攻击频率高，且黄色斩味以上时攻击不会弹刀，适合在怪物倒地和中陷阱等长时间的硬直时进行输出，另外招式还能发动装填瓶的效果以及使用大威力的属性解放刺。缺点是拔刀时移动会变慢，且剑模式在使用上也有限制。

瓶效果一览	
种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
灭龙瓶	为招式附加龙属性
毒瓶	攻击的同时一定几率累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时一定几率累积麻痹属性值
减气瓶	攻击的同时一定几率削减怪物的耐力，攻击头部能累积晕眩值

斩击槽

使用剑斧时斩味槽下方会有一条斩击槽，只有斩击槽的能量在一半以上时才能变为剑模式，同时剑模式的招式会消耗斩击槽的能量，斩击槽空了后则会强制变回斧模式。斩击槽的能量会在斧模式下随时间经过徐徐恢复外，或者在槽的能量低于中间点显示“RELOAD”字样时手动回复。

狩技

变形连斩（トランスラッシュ）

从斧切换到剑的连续斩击，最后的属性解放刺给予目标重击，注意发动时会消耗斩击槽，如果斩击槽不足，属性解放刺的终结技就无法使出。

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★ 4 任务“幻惑の魔术师”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
3	完成集会所★ 6 任务“ドボルがために铜锣は鸣る”

剑鬼形态

剑模式的 BUFF，消耗斩击槽能量使剑模式的瓶性能和部位破坏力加强。BUFF 中斩



击槽能量会随时间经过不断减少（斧模式也同样会减少），不能通过通常的装填回复，不过剑模式的招式不会消耗能量，像属性解放刺这样的大招可以尽量用，斩击槽能量用完后 BUFF 结束。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★ 2 任务“跳跃のアウトロー”或集会所★ 2 任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★ 5 任务“壁に耳あり天井に目あり”
3	完成集会所★ 7 任务“破灭と灭亡の申し子”

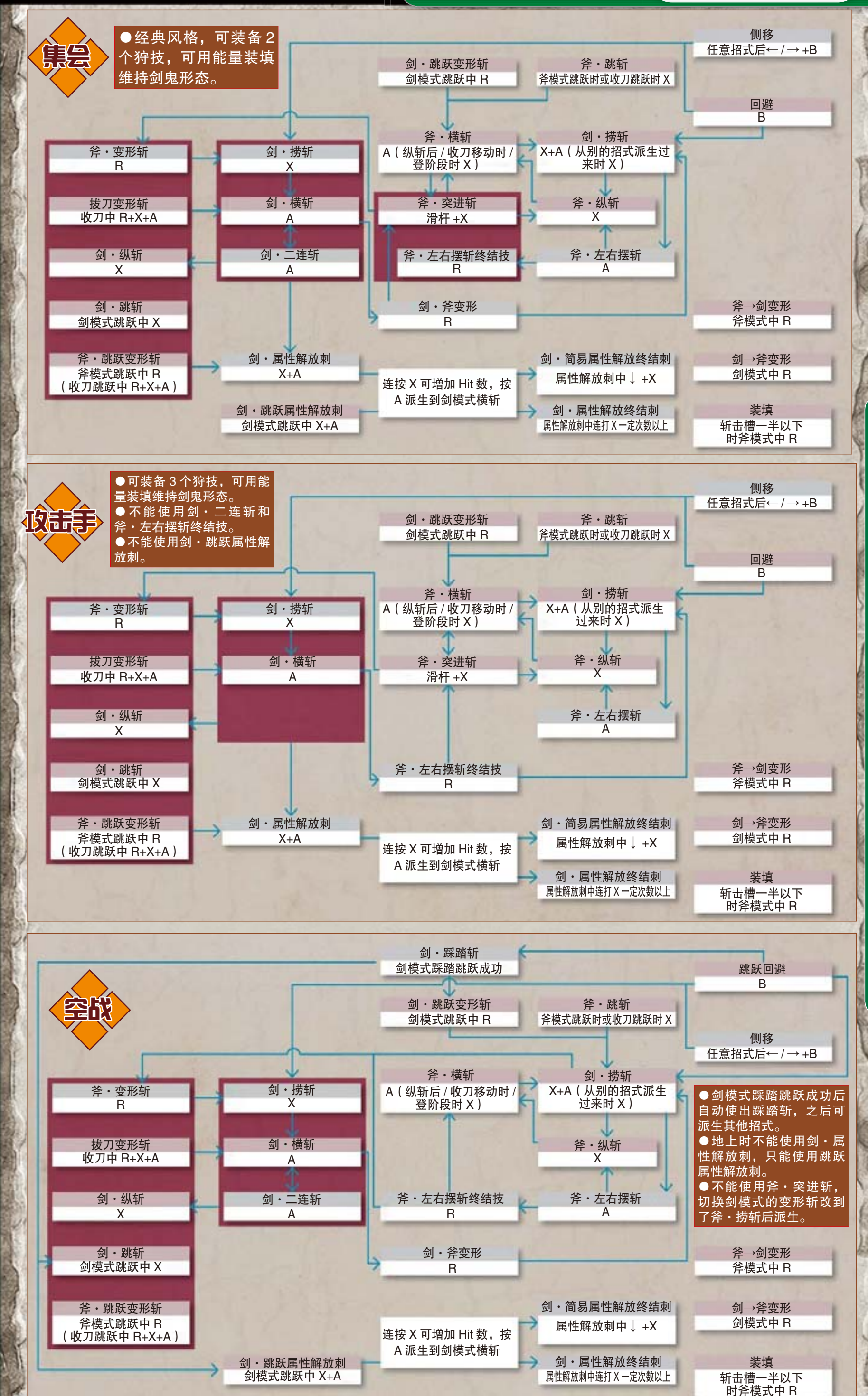
能量装填（エネルギーチャージ）

高性能的装填招式，不仅能使斩击槽的能量大幅回复（剑鬼形态的能力槽也可回复），装填后还会接剑模式的横斩，可以马上带入其他招式派生。技能等级提升后装填还附带一定时间能会心率上升效果。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★ 3 任务“鬼面狩人を威す”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
2	完成村★ 5 任务“混乱のホロロホルル”
3	完成集会所★ 6 任务“燃えたぎれ！火山の热斗！”

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
斧・跳斩（含跳跃变形斩）	中	切断	有	有
斧・纵斩	大	切断	有	无
斧・突进斩	小	切断	有	无
斧・横斩（含拔刀斩）	中	切断	有	无
斧・捞斩	中	切断	有	无
斧・左右摆斩	中・中	切断	有	无
斧・左右摆斩终结技	中・中・中	切断	有	无
剑・纵斩（含拔刀变形斩）	中	切断	有	有 ※
剑・横斩	中	切断	有	有 ※
剑・捞斩	中	切断	有	有 ※
剑・二连斩	中・中	切断	有	有 ※
剑・跳斩（含跳跃变形斩）	中	切断	有	有 ※
剑・属性解放刺（第一段）	中	切断	有	有 ※
剑・跳跃属性解放刺（第一段）	中	切断	有	有
剑・属性解放刺（连打中）	全小	切断	有	有
剑・属性解放终结刺	特大	切断	有	有
剑・简易属性解放终结刺	大	切断	有	有
剑・踩踏斩	中	切断	有	有 ※

※ 斩味槽黄色以上时弹刀无效


集会
●经典风格，可装备 2 个狩技，可用能量装填维持剑鬼形态。
侧移
任意招式后←/→+B
剑・跳跃变形斩
剑模式跳跃中 R
斧・跳斩
斧模式跳跃时或收刀跳跃时 X
回避
B
斧・变形斩
R
剑・捞斩
X
斧・横斩
A（纵斩后 / 收刀移动时 / 登阶段时 X）
剑・捞斩
X+A（从别的招式派生过来时 X）
拔刀变形斩
收刀中 R+X+A
剑・横斩
A
斧・突进斩
滑杆 +X
斧・纵斩
X
剑・纵斩
X
剑・二连斩
A
斧・左右摆斩终结技
R
斧・左右摆斩
A
剑・跳斩
剑模式跳跃中 X
剑・斧变形
R
斧→剑变形
斧模式中 R
斧・跳跃变形斩
斧模式跳跃中 R
（收刀跳跃中 R+X+A）
剑・属性解放刺
X+A
连按 X 可增加 Hit 数，按 A 派生到剑模式横斩
剑・简易属性解放终结刺
属性解放刺中↓+X
剑→斧变形
剑模式中 R
剑・跳跃属性解放刺
剑模式跳跃中 X+A
剑・属性解放终结刺
属性解放刺中连打 X 一定次数以上
装填
斩击槽一半以下时斧模式中 R
攻击手
●可装备 3 个狩技，可用能量装填维持剑鬼形态。
●不能使用剑・二连斩和斧・左右摆斩终结技。
●不能使用剑・跳跃属性解放刺。
侧移
任意招式后←/→+B
剑・跳跃变形斩
剑模式跳跃中 R
斧・跳斩
斧模式跳跃时或收刀跳跃时 X
回避
B
斧・变形斩
R
剑・捞斩
X
斧・横斩
A（纵斩后 / 收刀移动时 / 登阶段时 X）
剑・捞斩
X+A（从别的招式派生过来时 X）
拔刀变形斩
收刀中 R+X+A
剑・横斩
A
斧・突进斩
滑杆 +X
斧・纵斩
X
剑・纵斩
X
斧・左右摆斩
A
剑・跳斩
剑模式跳跃中 X
斧・左右摆斩终结技
R
斧→剑变形
斧模式中 R
斧・跳跃变形斩
斧模式跳跃中 R
（收刀跳跃中 R+X+A）
剑・属性解放刺
X+A
连按 X 可增加 Hit 数，按 A 派生到剑模式横斩
剑・简易属性解放终结刺
属性解放刺中↓+X
剑→斧变形
剑模式中 R
剑・属性解放终结刺
属性解放刺中连打 X 一定次数以上
装填
斩击槽一半以下时斧模式中 R
空战
剑・踩踏斩
剑模式踩踏跳跃成功
跳跃回避
B
剑・跳跃变形斩
剑模式跳跃中 R
斧・跳斩
斧模式跳跃时或收刀跳跃时 X
侧移
任意招式后←/→+B
斧・变形斩
R
剑・捞斩
X
斧・横斩
A（纵斩后 / 收刀移动时 / 登阶段时 X）
剑・捞斩
X+A（从别的招式派生过来时 X）
●剑模式踩踏跳跃成功后自动使出踩踏斩，之后可派生其他招式。
●地上时不能使用剑・属性解放刺，只能使用跳跃属性解放刺。
●不能使用斧・突进斩，切换剑模式的变形斩改到了斧・捞斩后派生。
拔刀变形斩
收刀中 R+X+A
剑・横斩
A
斧・纵斩
X
剑・纵斩
X
剑・二连斩
A
斧・左右摆斩终结技
R
斧・左右摆斩
A
剑・跳斩
剑模式跳跃中 X
剑・斧变形
R
斧→剑变形
斧模式中 R
斧・跳跃变形斩
斧模式跳跃中 R
（收刀跳跃中 R+X+A）
剑・简易属性解放终结刺
属性解放刺中↓+X
剑→斧变形
剑模式中 R
连按 X 可增加 Hit 数，按 A 派生到剑模式横斩
剑・跳跃属性解放刺
剑模式跳跃中 X+A
剑・属性解放终结刺
属性解放刺中连打 X 一定次数以上
装填
斩击槽一半以下时斧模式中 R

瞬间回避

侧移
任意招式后←/→+B

剑・跳跃变形斩
剑模式跳跃中 R

斧・跳斩
斧模式跳跃时或收刀跳跃时 X

斧・左右摆斩终结技
斧模式瞬间回避后 X

按 R 派生到斧・变形斩

回避
B

斧・变形斩
R

剑・捞斩
剑模式瞬间回避后 X

斧・横斩
A（纵斩后 / 收刀移动时 / 登阶段时 X）

剑・捞斩
X+A（从别的招式派生过来时 X）

拔刀变形斩
收刀中 R+X+A

剑・横斩
A

斧・突进斩
滑杆 +X

斧・纵斩
X

剑・纵斩
X

剑・二连斩
A

斧・左右摆斩
A

剑・跳斩
剑模式跳跃中 X

剑・斧变形
R

斧→剑变形
斧模式中 R

斧・跳跃变形斩
斧模式跳跃中 R
（收刀跳跃中 R+X+A）

剑・属性解放刺
X+A

连按 X 可增加 Hit 数，按 A 派生到剑模式横斩

剑・简易属性解放终结刺
属性解放刺中↓ +X

剑→斧变形
剑模式中 R

剑・属性解放终结刺
属性解放刺中连打 X 一定次数以上

装填
斩击槽一半以下时斧模式中 R

武士道

●剑・捞斩和斧・左右摆斩终结技只能从瞬间回避后派生。
●剑・捞斩后可派生剑・变形斩。
●不能使用剑・跳跃属性解放刺。





推荐技能	斩れ味レベル +1（+2）、炮术王、防御性能、纳刀术、属性攻击强化

双模式武器

本作两把双模式武器的其中之一，和剑斧一样，盾斧也分为剑和斧两种模式，不过两种模式的用法上却和剑斧不同。

剑模式

盾斧的剑模式类似片手剑，拔刀时也能灵活地移动并使用盾牌抵挡怪物的攻击。另外剑模式还有一个非常重要的作用就是能积攒剑击能量，供斧形态使用。使用盾斧时斩味槽下方会有 5 个瓶子，当用剑模式持续攻击怪物，瓶子周围就会发光，这就代表产生能量了，此时通过 R+A 的蓄能行动将能量保存下来，黄色光时能保存 3 个瓶子的能量，红色光时则能保存满 5 个瓶子。不过要注意瓶子变为红色后如果不蓄能继续进行攻击的话武器会过热（瓶子右侧会出现“CHARGE”字样提示玩家蓄能），导致攻击弹刀（和斩味无关），过热只要进行蓄能行动就能解除，所以最好能养成一有能量就蓄能的习惯，但切记不可无能量产生时蓄能，这只会造成无谓的硬直。

斧模式

斧模式可以看做是剑斧的斧模式的慢速版，这个模式的特点是能使用剑模式累积下来的能量使出属性解放斩和高出力属性解放斩，两种属性解放斩每次消耗 1 个瓶的能量，同时瓶子的效果也会发动，瓶子分为榴弹瓶和强属性瓶两种（根据武器而异），其中榴弹瓶在给予固定伤害的同时还能累积眩晕值，连续攻击怪物的头部可让其陷入眩晕状态；强属性瓶在攻击的同时还会附加和武器相同属性的附加伤害，能针对怪物的弱点属性进行有效打击。当进入属性强化状态（见下）后，还可使出超高出力属性解放斩，这招会消耗瓶子积蓄的所有能量，当前瓶子的能力越多威力就越大。

特定招式的盾防效果

除了两种模式和剑斧不同外，盾斧还有一个特点是剑→斧变形斩的开始阶段、回转斩（斧→剑变形斩）的收尾阶段自带盾防效果，并且挡下怪物的攻击后招式仍然会继续，能马上进行反击。

属性强化状态

属性强化状态是剑斧专用的 BUFF，通过属性强化回转斩，可以消耗瓶子的能量进入属性强化状态，从而让盾和斧的性能得到强化。

属性强化状态中瓶子旁的盾形状图标会点亮，状态根据盾图标的颜色分成两种，一种是用剑模式的简易属性强化回转斩进入的黄色属性强化状态，这时盾防性能会得到提升、盾突附带瓶效果、各属性解放斩强化和可使用超高出力属性解放斩。另一种为用斧模式的属性强化回转斩进入的红色属性强化状态，这个可视为黄色状态的加强版，除了有黄色状态的所有加成外，还会加上斧攻击强化、盾防时不减斩味、盾防时挡下怪物的攻击还能对怪物造成伤害的效果，所以建议尽量用斧模式进入状态，当然，已经是黄色状态时，进入红色状态就会把黄色状态覆盖掉，但不可逆。最后要注意无论哪种状态都是有时间限制的，时长为进入状态时消耗的瓶子数量，黄色状态为 1 个瓶 20 秒，红色状态为 1 个瓶 40 秒，状态快结束时盾图标会闪烁，需要再次用属性强化回转斩消耗瓶子来延续，另外如果用了属性强化状态下的专用招式超高出力属性解放斩后，属性强化状态也会立即结束。

狩技

能量刃（エネルギ－ブレイド）

将瓶子里的能量化为光刃砍向目标的狩技，招式威力和攻击范围根据当前积蓄的能量瓶而定，能量越多越大。

习得方法

等级	条件
1	完成村★ 3 任务“鬼面狩人を威す”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
2	任意一个任务内讨伐过麒麟（キリン）
3	完成集会所★ 7 任务“震天动地なグランドウィング”

界限突破（オ－バ－リミット）

使蓄能的瓶子数量短时间内增加的狩技，狩技等级提升后增加的瓶子数也会变多。

习得方法

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★ 4 任务“幻惑の魔术师”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
3	完成集会所★ 5 任务“毒、麻痹、混乱にご用心！”

治疗闪电（ヒ－リングボルト）

一定时间内瓶子全部变为回复瓶，期间使用属性解放斩会变为回复自身体力的效果，狩技等级提升后自身周围的同伴也会得到回复。

习得方法

等级	条件
1	完成村★ 2 任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★ 2 任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	佩尔纳村贡献度点数在 400 以上
3	完成集会所★ 6 任务“飞龙たちの乱舞”

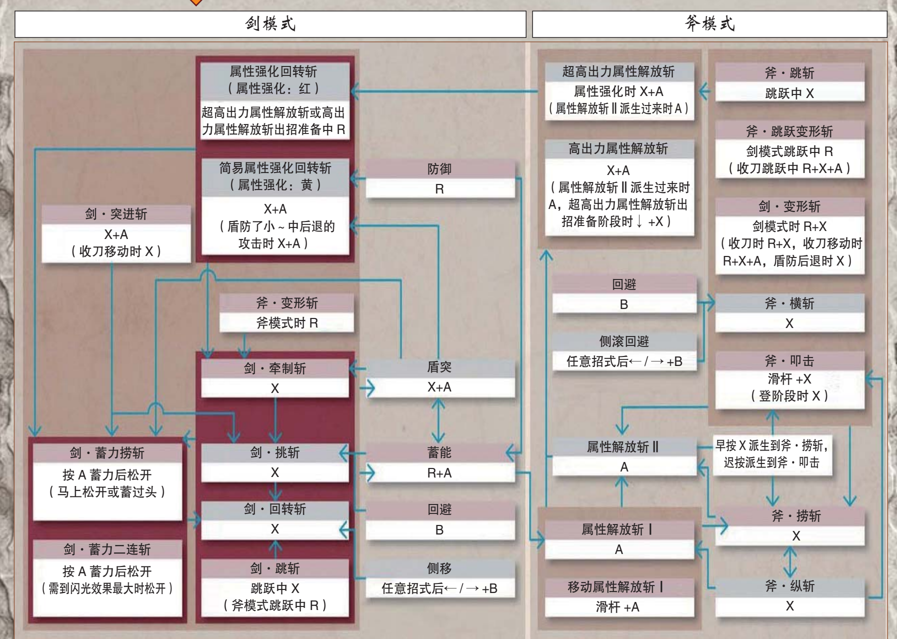
招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
剑・突进斩（含拔刀攻击）	小	切断	有	无
剑・牵制斩	小	切断	无	无
剑・挑斩	小	切断	无	无
剑・回转斩	中	切断	无	无
剑・蓄力捞斩	小	切断	有	无
剑・蓄力二连斩	中・中	切断	有	无
剑・属性强化回转斩	中	切断	有	有
剑・盾突	极小・小	切断	有	有
剑・变形斩	中	切断	有	无
剑・跳斩（含跳跃拔刀攻击）	中	切断	有	有
剑・跳跃横斩	中	切断	有	有
斧・叩击	中	切断	有	无
斧・纵斩	中	切断	有	无
斧・捞斩	中	切断	有	无
斧・横斩	小	切断	有	无
斧・变形斩	中	切断	无	无
斧・跳斩（含跳跃变形斩）	中	切断	有	有
斧・属性解放斩Ⅰ	中	切断	有	有
斧・突进属性解放斩Ⅰ	中	切断	有	有
斧・属性解放斩Ⅱ	中・中	切断	有	有
斧・高出力属性解放斩	特大	切断	有	有
斧・高出力属性解放斩（无能量瓶时）	中	切断	有	有
斧・超高出力属性解放斩	中・特大・特大 ※	切断	有	有
斧・超高出力属性解放斩（无能量瓶时）	中・中	切断	有	有
跳跃高出力属性解放斩	特大	切断	有	有
跳跃高出力属性解放斩（无能量瓶时）	中	切断	有	有
跳跃超高出力属性解放斩	超特大 ※	切断	有	有
跳跃超高出力属性解放斩（无能量瓶时）	大	切断	有	有

※ 根据积蓄的能量瓶而定



- 盾突和剑・蓄力二连斩后有丰富的派生选择。
- 剑模式可以使用简易属性强化回转斩，快速进入属性强化状态（黄）。
- 可装备 2 个狩技，能用界限突破加强能量刃的威力。





- 剑・突进斩的初始阶段有防御判定，可较安全地和怪物拉近距离。
- 不能使用盾突和简易属性强化回转斩。
- 可装备 3 个狩技，能用界限突破加强能量刃的威力。

剑模式

斧模式

属性强化回转斩
（属性强化：红）
超高出力属性解放斩或高出力属性解放斩出招准备中 R

剑・突进斩
X+A
（收刀移动时 X）

斧・变形斩
斧模式时 R

剑・牵制斩
X

防御
R

剑・蓄力捞斩
按 A 蓄力后松开
（马上松开或蓄过头）

剑・挑斩
X

蓄能
R+A

剑・回转斩
X

回避
B

剑・蓄力二连斩
按 A 蓄力后松开
（需到闪光效果最大时松开）

剑・跳斩
跳跃中 X
（斧模式跳跃中 R）

侧移
任意招式后←/→+B

超高出力属性解放斩
属性强化时 X+A
（属性解放斩Ⅱ派生过来时 A）

高出力属性解放斩
X+A
（属性解放斩Ⅱ派生过来时 A，超高出力属性解放斩出招准备阶段时↓+X）

斧・跳斩
跳跃中 X

斧・跳跃变形斩
剑模式跳跃中 R
（收刀跳跃中 R+X+A）

剑・变形斩
剑模式时 R+X
（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A，盾防后退时 X）

回避
B

斧・横斩
X

侧滚回避
任意招式后←/→+B

斧・叩击
滑杆 +X
（登阶段时 X）

属性解放斩Ⅱ
A

早按 X 派生到斧・捞斩，迟按派生到斧・叩击

属性解放斩Ⅰ
A

斧・捞斩
X

移动属性解放斩Ⅰ
滑杆 +A

斧・纵斩
X



- ●剑模式的跳斩变成了能累积更多能量的跳跃横斩。
- ●踩踏跳跃后可使出跳跃高出力属性解放斩以及跳跃超高出力属性解放斩。
- ●不能使用剑・蓄力二连斩。

剑模式 | 斧模式

属性强化回转斩（属性强化：红）
超高出力属性解放斩或高出力属性解放斩出招准备中 R

高出力属性解放斩
X+A（属性解放斩 Ⅱ 派生过来时 A，超高出力属性解放斩出招准备阶段时↓ +X）

超高出力属性解放斩
属性强化时 X+A（属性解放斩 Ⅱ 派生过来时 A）

斧・跳斩
跳跃中 X

斧・跳跃变形斩
剑模式跳跃中 R（收刀跳跃中 R+X+A）

简易属性强化回转斩（属性强化：黄）
X+A（盾防了小～中后退的攻击时 X+A）

防御
R

跳跃超高出力属性解放斩
属性强化时踩踏跳跃中 X+A

剑・变形斩
剑模式时 R+X（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A，盾防后退时 X）

跳跃高出力属性解放斩
踩踏跳跃中 X+A

剑・突进斩
X+A（收刀移动时 X）

斧・变形斩
斧模式时 R

跳跃回避
B

斧・横斩
X

盾突
X+A

侧滚回避
任意招式后←/→+B

斧・叩击
滑杆 +X（登阶段时 X）

剑・跳跃横斩
跳跃中 X（斧模式跳跃中 R）

剑・牵制斩
X

剑・挑斩
X

蓄能
R+A

属性解放斩 Ⅱ
A

早按 X 派生到斧・捞斩，迟按派生到斧・叩击

剑・捞斩
A

剑・回转斩
X

跳跃回避
B

属性解放斩 Ⅰ
A

斧・捞斩
X

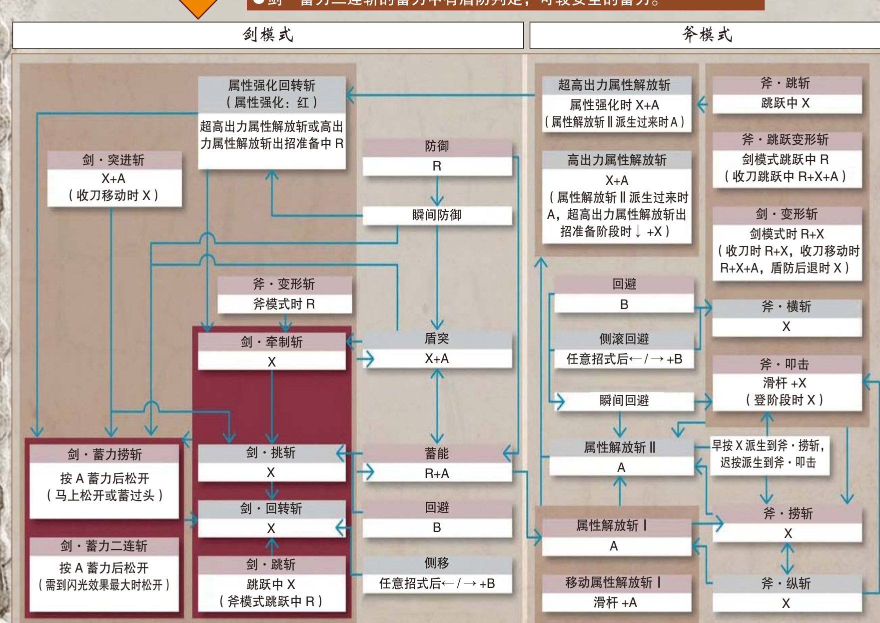
侧移
任意招式后←/→+B

移动属性解放斩 Ⅰ
滑杆 +A

斧・纵斩
X



- ●剑模式可使用瞬间防御，斧模式可使用瞬间回避。
- ●瞬间防御后可派生属性强化回转斩，能较容易进入红色属性强化状态。
- ●剑・蓄力二连斩的蓄力中有盾防判定，可较安全的蓄力。







操虫棍

推荐技能	斩れ味レベル+1(+2)、刚刃研磨、飞燕、连击の心得、(高级)耳栓

远近攻击皆可的混合型武器

操虫棍除了可以用本体的棍子发动近距离攻击外，还可以操纵右手上带着的猎虫从远处发动攻击，是一把近远攻击皆可的混合型武器。

体液强化

猎虫在攻击的同时能吸取怪物的体液，体液用来强化猎人自身。怪物不同的部位可以吸取到不同颜色的体液，每种颜色的体液对应一种能力强化，而且吸取到复数的体液时还有组合效果。

斩味槽下方的标志为猎虫的状态槽，3个圆圈标志代表正在发动效果的体液颜色，虫型标志表示猎虫采取中的体液，下方的条装槽则是猎虫的耐力，猎虫行动会消耗耐力，如果耐力槽消耗完就将不能操作。

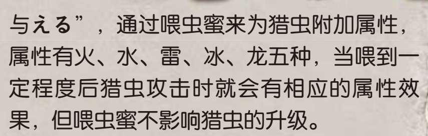
跳跃攻击

操虫棍的另一个特点是除了空战风格的踩踏跳跃外，其他风格里也有方便的跳跃攻击，方便发动乘骑。

操虫棍的强化

操虫棍的强化方法比较特别，除了和一般武器相同的棍子部分的强化外，还需要对猎虫进行强化。强化猎虫首先要选“猎虫にアイテムを与える”的“猎虫に成长饵を与える”，通过喂成长饵来提升猎虫的能力，成长饵可提升的能力有パワ－、ウエスト、スピ－ド三项，当能力提升到猎虫的升级指标后，就可以选择“猎虫の强化”进行升级和进化，升到一定等级后猎虫的外形也会发生变化，同时还会习得不同的技能。

除了喂虫饵，还可以选“猎虫に蜜饵を与える”，通过喂虫蜜来为猎虫附加属性，属性有火、水、雷、冰、龙五种，当喂到一定程度后猎虫攻击时就会有相应的属性效果，但喂虫蜜不影响猎虫的升级。



猎虫的参数	
项目	效果
LV	猎虫的等级，通过喂成长饵提升
攻击属性	分为切断和打击，根据猎虫的种类而异
パワ－	攻击力，影响使用猎虫的招式的伤害
ウエスト	猎虫的重量，影响猎虫的对怪物的部位破坏能力
スピ－ド	速度，影响猎虫的飞行速度
火属性	猎虫攻击时附加火属性
水属性	猎虫攻击时附加水属性
雷属性	猎虫攻击时附加雷属性
冰属性	猎虫攻击时附加冰属性
龙属性	猎虫攻击时附加龙属性
虫スキル	猎虫的技能，影响猎虫能力
エキススキル	对特定体液的效果强化
スタミナ	猎虫的耐力，影响放出猎虫后的行动时间，根据猎虫等级而提升
移动距离	猎虫的移动距离，根据猎虫技能变化

体液采集步骤

1.用印弹标记怪物

因为每种狩猎风格可使用的招式也不一样，这里以能使用所有基础招式的集会风格为例子介绍。首先为了诱导猎虫能准确地飞向怪物，第一步首先要做的就是把印弹打到怪物身上做标记，有了明确的目标后，猎虫就会自动朝着怪物飞去。具体操作为先按R键让准星出现，瞄准怪物后松开按键发射印弹，命中的话怪物身上就会出现雾状的效果，不同颜色的雾状效果代表了相应颜色的体液，当看到这个标记后，就可以进入第二步了。另外攻击中可以按R键直接在怪物身上作标记。

2. 采取体液

做好标记后就可按 R+X 放出猎虫，猎虫会朝怪物飞去，如果是大型怪物，则朝做了标记的部位飞去。猎虫命中后会自动采取体液，采取成功猎虫状态槽最右边的虫型标志会显示体液的颜色，没有发出颜色的话就表示没有成功采取的体液。另外如果没有标记怪物就直接放出猎虫的话，猎虫只会笔直飞行。

3. 叫回猎虫（强化）

当猎虫成功采取到体液、身体的颜色发生变化就可按 R+A 叫回猎虫了，猎虫返回后猎人能马上得到强化。注意强化有时间限制，经过一定时间后就会消失，如要维持强化效果或再次强化需重复以上的步骤。

体液效果

体液有红、橙、白、绿四种颜色，一般怪物的头、爪等经常用来攻击的部位为红色，躯干为橙色，翅膀、脚等用来移动的部位为白色，其余的例如尾部等为绿色，打上印弹后根据雾状效果可知道该部位是什么颜色。

颜色	效果
白	移动速度、跳跃高度上升
橙	刚体
红	部分攻击招式性能强化（强化版招式）
绿	回复体力
红＋白	攻击力小幅上升
橙＋白	防御力小幅上升，耳栓和受创硬直减少
红＋橙＋白	攻击力和防御力大幅上升，耳栓和受创硬直减少

狩技

体液猎人（エキスハンタ－）

向前方放出猎虫一次性吸取 3 种颜色的体液，狩技等级提升后体液的效果时间也会加长。

习得方法

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★ 4 任务“幻惑の魔术师”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
3	完成集会所★ 6 任务“砂漠の彼方”

虫缠

召唤出虫并让其缠绕在自身周围的狩技，怪物只要碰到虫就会受到伤害。红色体液期间伤害增加、橙色体液期间部位破坏力增加、白色体液攻击频度上升，狩技等级提升后攻击频度也会上升。

习得方法

等级	条件
1	完成村★ 2 任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★ 2 任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★ 3 任务“狩られる前に狩れ！”
3	完成集会所★ 7 任务“まだ见ぬ秘汤をもとめて”

飞翔虫斩破

跳起用棍子向地面重重砸下的狩技，狩技的等级影响招式的威力以及跳跃的高度。另外如果在虫缠中使用这招，招式威力也会大幅提升，不过用完后虫缠效果也会结束。

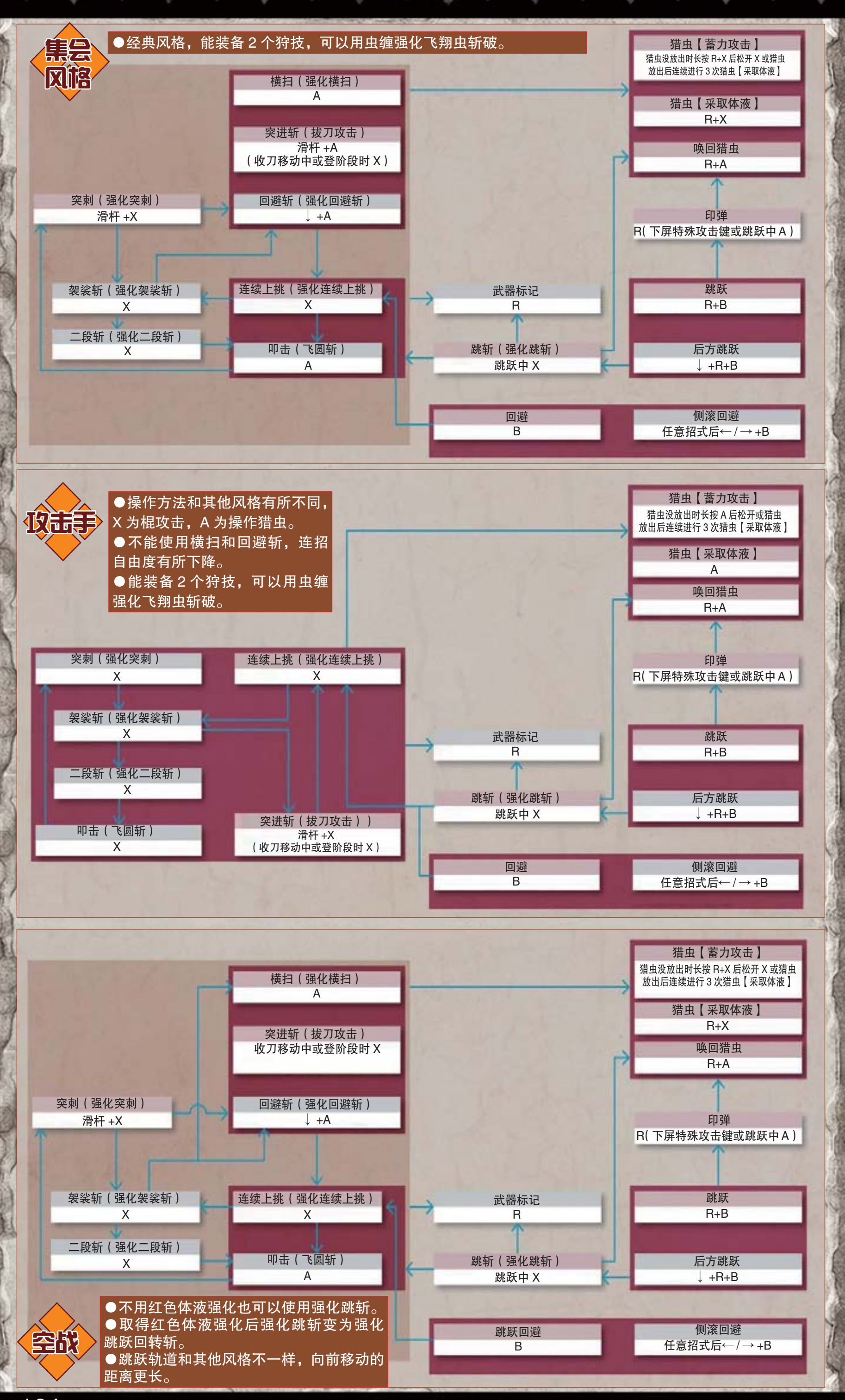
习得方法

等级	条件
1	完成村★ 3 任务“鬼面狩人を威す”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
2	完成集会所★ 4 任务“集いし强豪”
3	完成集会所★ 6 任务“沼地の狂骚乐团”

招式一览

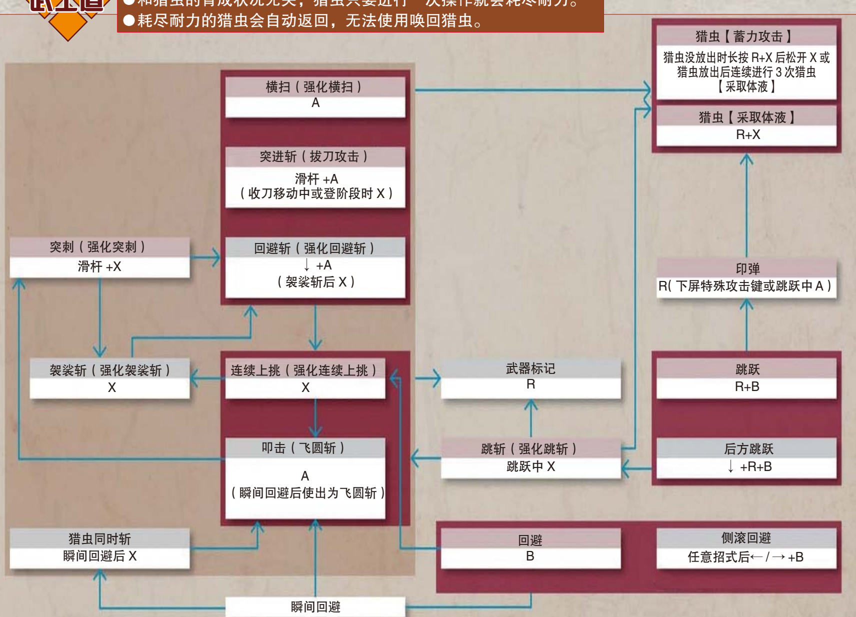
招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
突刺	小	切断	无	无
强化突刺	小・极小	切断	无	无
袈裟斩	中	切断	无	无
强化袈裟斩	小・中	切断	无	无
二段斩	小・中	切断	无	无
强化二段斩	小・小・中	切断	无	无
连续上挑	中・小	切断	无	无
强化连续上挑	中・小・小	切断	无	无
强化横扫派生到强化连续上挑时的连接招	中	切断	无	无
横扫	中	切断	无	无
强化横扫	小・中	切断	无	无
突进斩（含拔刀攻击）	中	切断	有	无
回避斩	小	切断	无	无
强化回避斩	小・小	切断	无	无
叩击	中	切断	无	无
飞圆斩	中・中	切断	无	有
跳斩（含跳跃拔刀攻击）	中	切断	有	有
强化跳斩	小・极小	切断	有	有
印弹	–	–	–	–
武器标记	小	切断	无	有
操虫【采取体液】	中	根据虫种类而定	无	无
操虫【蓄力攻击】	大	根据虫种类而定	无	无
唤回猎虫	–	–	无	无
强化跳跃回转斩	小	切断	无	有
猎虫同时斩	中・中	切断・根据虫种类而定	无	无

怪物猎人 X


集会风格
●经典风格，能装备 2 个狩技，可以用虫缠强化飞翔虫斩破。
猎虫【蓄力攻击】
猎虫没放出时长按 R+X 后松开 X 或猎虫放出后连续进行 3 次猎虫【采取体液】
横扫（强化横扫）
A
猎虫【采取体液】
R+X
突进斩（拔刀攻击）
滑杆 +A
（收刀移动中或登阶段时 X）
唤回猎虫
R+A
突刺（强化突刺）
滑杆 +X
回避斩（强化回避斩）
↓ +A
印弹
R(下屏特殊攻击键或跳跃中 A)
架裟斩（强化袈裟斩）
X
连续上挑（强化连续上挑）
X
武器标记
R
跳跃
R+B
二段斩（强化二段斩）
X
叩击（飞圆斩）
A
跳斩（强化跳斩）
跳跃中 X
后方跳跃
↓ +R+B
回避
B
侧滚回避
任意招式后←/→+B
攻击手
●操作方法和其他风格有所不同，X 为棍攻击，A 为操作猎虫。
●不能使用横扫和回避斩，连招自由度有所下降。
●能装备 2 个狩技，可以用虫缠强化飞翔虫斩破。
猎虫【蓄力攻击】
猎虫没放出时长按 A 后松开或猎虫放出后连续进行 3 次猎虫【采取体液】
猎虫【采取体液】
A
唤回猎虫
R+A
突刺（强化突刺）
X
连续上挑（强化连续上挑）
X
印弹
R(下屏特殊攻击键或跳跃中 A)
架裟斩（强化袈裟斩）
X
武器标记
R
跳跃
R+B
二段斩（强化二段斩）
X
跳斩（强化跳斩）
跳跃中 X
后方跳跃
↓ +R+B
叩击（飞圆斩）
X
突进斩（拔刀攻击））
滑杆 +X
（收刀移动中或登阶段时 X）
回避
B
侧滚回避
任意招式后←/→+B
猎虫【蓄力攻击】
猎虫没放出时长按 R+X 后松开 X 或猎虫放出后连续进行 3 次猎虫【采取体液】
横扫（强化横扫）
A
猎虫【采取体液】
R+X
突进斩（拔刀攻击）
收刀移动中或登阶段时 X
唤回猎虫
R+A
突刺（强化突刺）
滑杆 +X
回避斩（强化回避斩）
↓ +A
印弹
R(下屏特殊攻击键或跳跃中 A)
架裟斩（强化袈裟斩）
X
连续上挑（强化连续上挑）
X
武器标记
R
跳跃
R+B
二段斩（强化二段斩）
X
叩击（飞圆斩）
A
跳斩（强化跳斩）
跳跃中 X
后方跳跃
↓ +R+B
空战
●不用红色体液强化也可以使用强化跳斩。
●取得红色体液强化后强化跳斩变为强化跳跃回转斩。
●跳跃轨道和其他风格不一样，向前移动的距离更长。
跳跃回避
B
侧滚回避
任意招式后←/→+B



●瞬间回避后可使用猎虫同时斩。
●和猎虫的育成状况无关，猎虫只要进行一次操作就会耗尽耐力。
●耗尽耐力的猎虫会自动返回，无法使用唤回猎虫。






轻弩

轻弩机动性高，可使用的弹种丰富，既能输出也能辅助，并且轻弩还有独有的连射机能，能让特定弹种只消费一发弹药进行数次射击，结合异常属性弹能让怪物迅速陷入异常状态。

重弩

重弩和轻弩相反，牺牲了移动速度换来比轻弩更高的攻击力，属于完全的攻击型武器。重弩的独有能力为蹲射，作用是以不能移动为代价，换来特定弹种的多弹药连续射击，进一步提升了重弩的输出。

武器内藏弹

本作弩炮除了的一般的弹药外，还增加了武器内藏弹这一新要素。武器内藏弹为弩炮自带的特殊弹药，种类根据每把弩而异。

弩炮的改装

弩炮的强化除了和近战武器一样用素材升级外，还有独特的改装系统，可为弩炮加装附加的部件。

部件效果一览

名称	效果
ロングバレル	轻弩专用部件，增加若干攻击力，不能和サイレンサ－并用
サイレンサ－	轻弩专用部件，减小若干反动，不能和ロングバレル并用
パワ－バレル	重弩专用部件，增加若干攻击力，不能和シ－ルド并用
シ－ルド	重弩专用部件，持枪状态下非射击和上弹时能角色正前方有盾防效果，不能和パワ－バレル并用
可变倍率スコ－プ	共通部件，狙击模式能拉近镜头

弩炮专有能力说明

名称	效果
リロ－ド	弩炮上弹的速度，除了弩炮本身外，上弹时选择的子弹也会对上弹速度有所影响
反动	后坐力，反动越大子弹发射后的硬直也越大，除了弩本身外，使用的子弹也对反动有所影响
ブレ	子弹偏离准星的方向和幅度





轻弩狩技

观弹者（バレットゲイザ－）

在前方射出定时炸弹后借助后坐力远离，接着炸弹再发生爆炸。狩技等级提升后，爆炸次数增、爆炸范围和威力增加。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★5任务“翠玉の闪电””
3	完成集会所★7任务“森丘の黑い　”（需要先完成村★6任务“高难度：重甲虫と腕试し”、“高难度：古代林のトレジャ－”、“高难度：青の连击”、“高难度：赤の猛攻”、“高难度：浑身のドボルベルク”和集会所★7任务“沼地醉梦谭”后才会出现“森丘の黑い雾”）

全弹装填

当前弩对应的弹种全部装填，即使换子弹也不用重新装弹。狩技等级提升后装填速度增加，并且LV3支持速射弹种。

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★5任务“毒、麻痹、混乱にご用心”

连射天国（ラピッドヘブン）

将装填的特殊弹高速连射的狩技，类似重弩的蹲射，狩技持续到特殊弹射完为止，但如果射击期间因回避或被怪物攻击而中断，那狩技也会随之结束。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★3任务“回り集いて回归せん”
3	完成集会所★7任务“住めば都の斗技场暮らし”

重弩狩技

超级新星（ス－パ－ノヴァ）

发射一颗特殊弹，子弹在飞行一段距离后发生大范围爆炸，所以无法命中近距离的目标。狩技等级提升后威力上升，但发射时间也会增加。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成村★6任务“粉骨碎龙！”
3	完成集会所★7任务“炼狱の主、怒れる炎帝”

加速弹（アクセルシャワ－）

BUFF型狩技，一定时间内移动速度增加，并且所有子弹的反动和装填时间变成“小”。狩猎等级提升后效果时间延长，另外如果发动准备动作时被打断狩技就无法成功发动。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★5任务“淡红の泡狐がたゆたうか”
3	HR解放并完成集会所★5任务“不眠のあなたに睡眠疗法×2”

火药装填

装填特殊的火药，一定次数内发射的弹药威力提升。狩技等级后次数增加。

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★6任务“地底火山に响く侵略の足音”

推荐技能
刚刃研磨、弹药节约、特定射击强化、反动轻减、装填速度、装填数 UP、最大数生产、连发数 +1（轻弩）、属性攻击强化（轻弩）、回避距离 UP（重弩）、ブレ抑制（重弩）、通常弹／贯通弹／散弹 UP、フルチャ－ジ

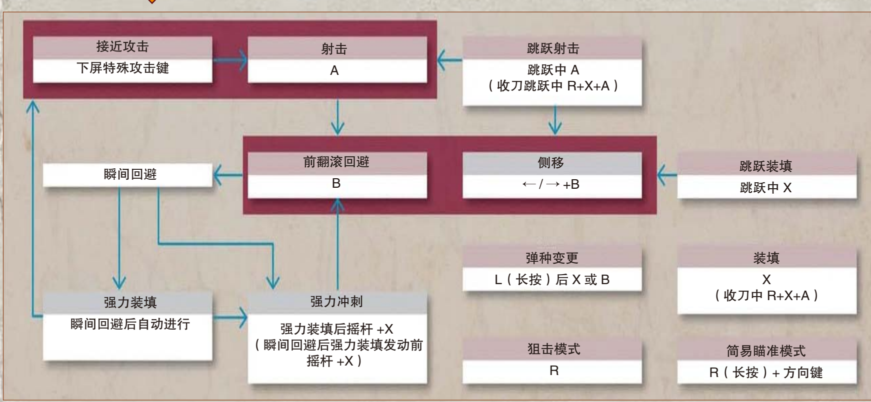
弹种一览

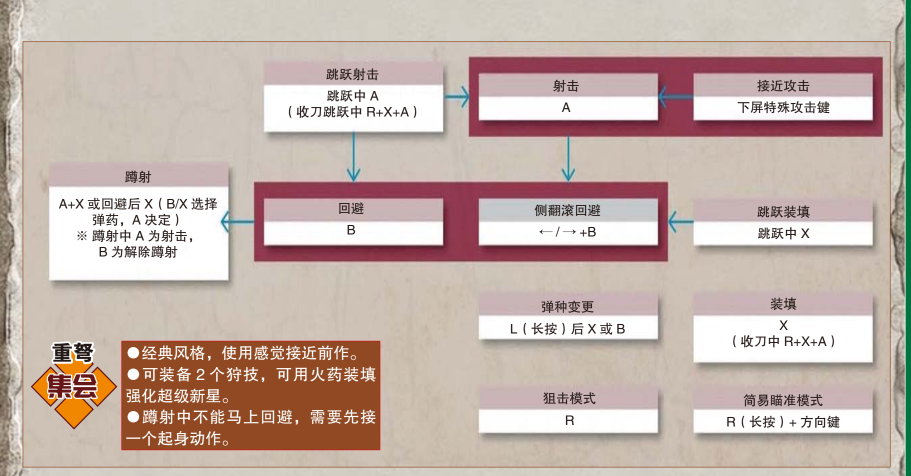
一般弹药	
弹种	说明
通常弹	普通子弹。LV1 弹数无限，但威力很低；LV2 威力最高；LV3 威力略低于 LV2，但可 3 次跳弹
贯通弹	能贯通怪物的躯体的子弹。LV1 的 Hit 数为 3 次，每提升一级 Hit 数 +1
散弹	发射后会散开为数个小子弹。LV1 的 Hit 数为 3 次，每提升一级 Hit 数 +1
彻甲榴弹	子弹命中后，经过一段时间会发生爆炸，爆炸为火属性伤害，等级越高爆炸威力越强。另外爆炸还带音爆弹效果，并且爆炸部位是怪物的头部的话还能累积眩晕值
扩散弹	命中后子弹会分裂成几个在怪物四周产生爆炸，LV1 会产生 3 次爆炸，每提升一级爆炸次数 +1
回复弹	命中同伴后会为其回复体力，回复量随等级上升
毒弹	毒属性子弹，命中怪物后能累积毒属性，LV2 比 LV1 毒属性值更高
麻痹弹	麻痹属性子弹，命中目标后能累积麻痹属性，LV2 比 LV1 麻痹属性值更高
睡眠弹	睡眠属性子弹，命中目标后能累积睡眠属性，LV2 比 LV1 睡眠属性值更高
减气弹	能削减怪物的耐力，命中怪物的头部还能累积眩晕值，LV2 比 LV1 威力更高
火炎弹	火属性攻击子弹，一般子弹只存在 LV1
水冷弹	水属性攻击子弹，一般子弹只存在 LV1
电击弹	雷属性攻击子弹，一般子弹只存在 LV1
冰结弹	冰属性攻击子弹，一般子弹只存在 LV1
灭龙弹	龙属性攻击子弹，带贯通效果，一般子弹只存在 LV1
捕获用麻醉弹	效果和捕获用麻醉玉相同
ペイント弹	命中目标后，怪物会在大地图上显示出位置
武器内藏弹	
弹种	说明
斩裂弹	切断系统的子弹，能破坏需要切断系统才能破坏的怪物部位，LV2 比 LV1 切断伤害更高
LV2 火炎弹	火属性攻击子弹，伤害比 LV1 更高
LV2 水冷弹	水属性攻击子弹，伤害比 LV1 更高
LV2 电击弹	雷属性攻击子弹，伤害比 LV1 更高
LV2 冰结弹	冰属性攻击子弹，伤害比 LV1 更高
LV2 灭龙弹	龙属性攻击子弹，带贯通效果，伤害比 LV1 更高
贯通火炎弹	具有贯通特性的火炎弹，LV2 比 LV1 的 Hit 数更多
贯通水冷弹	具有贯通特性的水冷弹，LV2 比 LV1 的 Hit 数更多
贯通电击弹	具有贯通特性的电击弹，LV2 比 LV1 的 Hit 数更多
贯通冰结弹	具有贯通特性的冰结弹，LV2 比 LV1 的 Hit 数更多
爆破弹	爆破属性子弹，命中目标后能累积爆破属性，LV2 比 LV1 累积的爆破属性更多
强装弹	和通常弹相同弹道的单发式子弹，威力高，但反动更大，LV2 比 LV1 威力更高
重击弹	部位破坏力高，射程短，LV2 比 LV1 的部位破坏伤害更高
大炮弹	与重击弹同为重量级子弹，命中后会发生爆炸给予目标固定伤害。如果命中怪物的头部还能积累眩晕值，LV2 比 LV1 威力更高
远击弹	飞行距离非常远的子弹，最适射击距离比贯通弹还远，适合用来远距离狙击，LV2 比 LV1 威力更高
龙击弹	近距离使用的强力弹种，发射准备时间和硬直都很大，类似铳枪的龙击炮
痛击弹	对于肉质柔软的部位能造成会心一击
ツブテ弹	和通常弹相同弹道的单发式子弹，部位破坏力比通常弹稍高
连爆榴弹	效果与彻甲榴弹相同，但会引起三次爆炸
榴散弹	命中怪物后会像散弹般散开，Hit 数最多为 3 次
烈光弹	攻击力非常高的单发子弹。伤害与射击距离无关
毒烟弹	效果和道具“毒けむり玉”相同，子弹落下的地点会产生毒烟
闪光弹	效果和道具“闪光玉”相同，子弹飞行一段距离后会产生强烈的光芒
こやし弹	效果和道具“こやし玉”相同，被击中的大型怪物有一定几率换区
鬼人弹	命中同伴能使其攻击力提升，并且如果同伴是剑士的话武器的斩味也会得到提升
硬化弹	命中同伴能使其防御力提升
鬼人硬化弹	命中同伴能使其攻击力和防御力提升
治愈活力弹	命中同伴能治疗其异常状态，并提升自然回复力


接近攻击
下屏特殊攻击键
射击
A
跳跃射击
跳跃中 A
（收刀跳跃中 R+X+A）
前翻滚回避
↑ +B
后撤
B
侧移
←/→ +B
跳跃装填
跳跃中 X
※ 后撤和侧移可互相连接使用两次。
弹种变更
L（长按）后 X 或 B
装填
X
（收刀中 R+X+A）
狙击模式
R
简易瞄准模式
R（长按）+ 方向键
轻弩
集会
●经典风格，可装备 2 个狩技，后撤和侧移可单独连用或互相连接使用两次。
接近攻击
下屏特殊攻击键
射击
A
跳跃射击
跳跃中 A
（收刀跳跃中 R+X+A）
前翻滚回避
↑ +B
侧移
←/→ +B
跳跃装填
跳跃中 X
弹种变更
L（长按）后 X 或 B
装填
X
（收刀中 R+X+A）
狙击模式
R
简易瞄准模式
R（长按）+ 方向键
轻弩
攻击手
●不能使用侧移和后撤回避，只能使用前翻滚和侧翻滚回避。
接近攻击
下屏特殊攻击键
射击
A
跳跃射击
跳跃中 A
（收刀跳跃中 R+X+A）
跳跃下发射
跳跃中 X+A
※ 速射对应弹时不能派生其他招式。
跳跃回避
B
（射击后 ↑ +B）
后撤
射击后 B
侧移
←/→ +B
跳跃装填
跳跃中 X
弹种变更
L（长按）后 X 或 B
装填
X
（收刀中 R+X+A）
狙击模式
R
简易瞄准模式
R（长按）+ 方向键
轻弩
空战
●跳跃中可使用朝正下方射击的跳跃下发射。
●跳跃下发射（速射除外）后派生通常的跳跃发射和跳跃装填。
●后侧和侧移不能单独连用和互相连接使用。

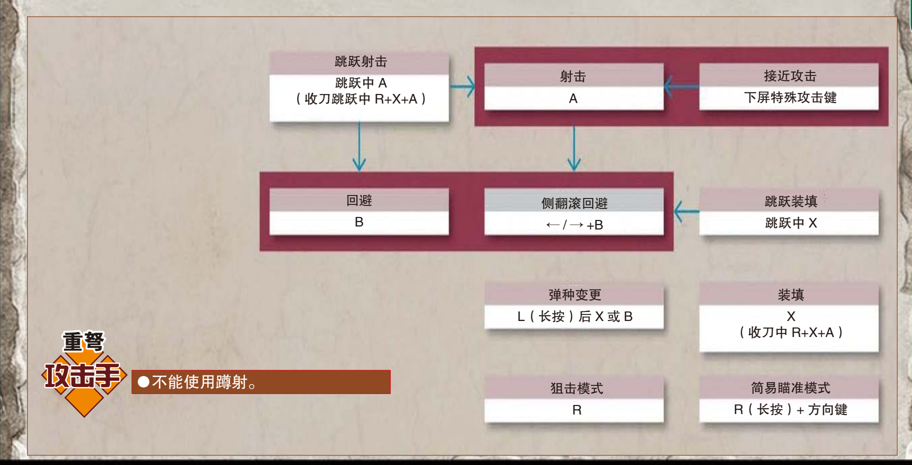


●不能使用侧移和后撤回避，只能使用前翻滚和侧翻滚回避。
●瞬间回避成功可使用强力装填，得到短时间内射击威力提升的效果。
●瞬间回避或强力装填后可接强力冲刺，不消耗耐力进行长距离移动。





●经典风格，使用感觉接近前作。
●可装备 2 个狩技，可用火药装填强化超级新星。
●蹲射中不能马上回避，需要先接一个起身动作。



●不能使用蹲射。



跳跃下发射
跳跃中 X+A
（收刀跳跃中 R+X+A）

跳跃射击
跳跃中 A
（收刀跳跃中 R+X+A）

射击
A

接近攻击
下屏特殊攻击键

蹲射
A+X 或回避后 X（B/X 选择弹药，A 决定）
※ 蹲射中 A 为射击，B 为解除蹲射

跳跃回避
B

侧翻滚回避
←/→ +B

跳跃装填
跳跃中 X
（收刀踩踏跳跃成功时为装填后跳跃接近攻击）

弹种变更
L（长按）后 X 或 B

装填
X
（收刀中 R+X+A）

狙击模式
R

简易瞄准模式
R（长按）+ 方向键

重弩 空战

●跳跃中可使用朝正下方射击的跳跃下发射，着地后可派生蹲射。
●拔刀状态踩踏跳跃成功后自动在空中装填。
●蹲射可用前翻滚回避中断。

蹲射
A+X 或回避后 X（B/X 选择弹药，A 决定）
※ 蹲射中 A 为射击，B 为解除蹲射

跳跃射击
跳跃中 A
（收刀跳跃中 R+X+A）

射击
A

接近攻击
下屏特殊攻击键

瞬间回避

回避
B

侧翻滚回避
←/→ +B

跳跃装填
跳跃中 X

强力装填
瞬间回避后自动进行

强力冲刺
瞬间回避后强力装填发动前摇杆 +X

弹种变更
L（长按）后 X 或 B

装填
X
（收刀中 R+X+A）

狙击模式
R

简易瞄准模式
R（长按）+ 方向键

重弩 空战

●瞬间回避成功可使用强力装填，得到短时间内射击威力提升的效果，接着可派生到蹲射。
●瞬间回避后可接强力冲刺，不消耗耐力进行长距离移动。
●蹲射可用前翻滚回避中断，这次回避也带瞬间回避判定。

弓

推荐技能 集中、ランナー、スタミナ急速回复、连射矢 / 扩散矢 / 贯通矢 UP、特定射击强化、フルチャージ

使用箭矢的远程武器

虽然和弩同为弹系统武器，不过弓使用的弹药为箭矢，通过拉弓蓄力射出各种类型的箭矢，蓄力越高箭的伤害也越高。

射击种类

弓的射击种类分为连射、扩散、贯通和重射四种，每种都有着不同的特点，通常一把弓都不止一种射击种类，蓄力到不同的阶段就可使用不同射击类型。

射击种类一览

种类	效果
连射	向一点连续集中射出复数的箭矢，蓄力等级提升后箭的数量增加。最适射击距离为中距离。
扩散	连续射出数发横向箭矢，蓄力等级提升后箭的数量、威力增加。最适射击距离为近距离。
贯通	射出一发能贯穿怪物的箭矢，能产生多段攻击，Hit 数随蓄力等级增加。最适射击距离为中远距离。
重射	部位破坏力很高的箭矢，但射程非常近，箭开始下降前都是最适射击距离

曲射和刚射

弓还有曲射以及刚射两种特殊招式。曲射需要蓄力到阶段 2 以上时按射击键使用，射出的箭会先往空中飞，再从空中垂直对地上的怪物进行打击，能削减怪物的耐力以及对怪物头部打击时能累积晕眩值，曲射同样也有三个种类，每种的特点可参考下面的表格；刚射则是在蓄力中或射击后按 A 键消耗耐力使用更高一个蓄力阶段的射击。

曲射种类一览	
种类	效果
放散型	攻击范围广，容易命中，但单发弓箭威力低，适合清理杂兵或破坏大型怪物的某些高部位。
集中型	攻击范围窄，不容易命中，但定点火力高，适合攻击怪物头部累积晕眩值。
爆裂型	箭落地后产生爆炸，但注意爆炸有吹飞效果，在多人狩猎时要慎用。

瓶效果

弓还可以装填各种瓶来附加各种效果，如提升攻击力的强击瓶，打异常状态的麻痹瓶和毒瓶等。

瓶效果一览	
种类	效果
强击ビン LV1	物理伤害提升
强击ビン LV2	物理伤害提升，效果比 LV1 更高
属性强化ビン LV1	属性伤害提升
属性强化ビン LV2	属性伤害提升，效果比 LV1 更高
接击ビン	近距离射击视为最适射击距离，以及接近攻击的攻击力上升
毒ビン	为箭矢附加毒属性
麻痹ビン	为箭矢附加麻痹属性
睡眠ビン	为箭矢附加睡眠属性
ペイントビン	和ペイントボ－ル效果相同，命中目标后怪物会在小地图上显示出位置
减气ビン	能削减怪物的耐力，命中怪物的头部还能累积眩晕值
爆破ビン	为箭矢附加爆破属性

狩技

三连射（トリニティレイヴン）

箭矢的三连射，第一和第二发为对面朝方向水平发射，第三发可在拉弓过程中微调方向。狩技等级提升后拉弓动作会加长，可做出更细致的调整。

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★ 4 任务“幻惑の魔术师”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
3	完成集会所★ 7 任务“奇奇怪怪のハ－ドピ－ク”

强化雨（アクセルレイン）

BUFF 型狩技，短时间内移动速度和蓄力速度提升。狩技等级提升过后效果时间加长。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★ 3 任务“鬼面狩人を威す”或集会所★ 3 任务“电の反逆者”
2	斗技大会“ケチャワチャ讨伐”A 级评价以上通过
3	完成集会所★ 5 任务“不眠のあなたに睡眠疗法 ×2”

连结钢丝（ブレイドワイヤ－）

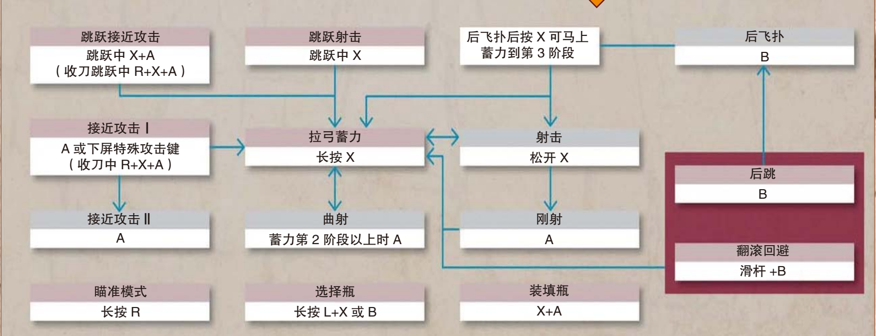
一定时间内射出的两支箭之间会连结上钢丝，钢丝为切断系统，可以断尾，不过期间无法使用瓶效果。

习得方法	
等级	条件
1	完成村★ 2 任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★ 2 任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★ 5 任务“溪流の水龙”
3	完成集会所★ 6 任务“ワイルドバレット”



●刚射和曲射都可使用。

※ 操作以类型 1 为准





攻击手
●只能使用曲射，不能使用刚射。
跳跃接近攻击
跳跃中 X+A
（收刀跳跃中 R+X+A）
跳跃射击
跳跃中 X
后飞扑后按 X 可马上
蓄力到第 3 阶段
后飞扑
B
接近攻击 Ⅰ
A 或下屏特殊攻击键
（收刀中 R+X+A）
拉弓蓄力
长按 X
射击
松开 X
后跳
B
接近攻击 Ⅱ
A
曲射
蓄力第 2 阶段以上时 A
翻滚回避
滑杆 +B
瞄准模式
长按 R
选择瓶
长按 L+X 或 B
装填瓶
X+A
空战
●不能使用刚射和曲射。
●踩踏跳跃后可以使用向正下方射击的跳跃下射击。
●跳跃下射击后可以派生到跳跃发射或跳跃接近攻击。
跳跃接近攻击
跳跃中 X+A
（收刀跳跃中 R+X+A）
跳跃射击
跳跃中 X
跳跃下发射
跳跃中 A
后飞扑后按 X 可马上
蓄力到第 3 阶段
接近攻击 Ⅰ
A 或下屏特殊攻击键
（收刀中 R+X+A）
拉弓蓄力
长按 X
射击
松开 X
后飞扑
B
接近攻击 Ⅱ
A
后跳
B
瞄准模式
长按 R
选择瓶
长按 L+X 或 B
装填瓶
X+A
翻滚回避
滑杆 +B
武士道
●可以使用刚射，不能使用曲射。
●不能使用后跳和后飞扑。
●瞬间回避后按 X 可马上蓄力到第 3 阶段。
跳跃接近攻击
跳跃中 X+A
（收刀跳跃中 R+X+A）
跳跃射击
跳跃中 X
瞬间回避后按 X 可马上
蓄力到第 3 阶段
瞬间回避
接近攻击 Ⅰ
A 或下屏特殊攻击键
（收刀中 R+X+A）
拉弓蓄力
长按 X
射击
松开 X
接近攻击 Ⅱ
A
刚射
A
翻滚回避
滑杆 +B
瞄准模式
长按 R
选择瓶
长按 L+X 或 B
装填瓶
X+A

防具篇

防具的主要作用是给猎人们增加防御力，分为头、身、手、腰和脚 5 个部位，可保证猎人们不会被怪物轻易打败。在加工屋用获得的素材制作防具，是游戏中获得防具的主要手段，用越高级别的怪物素材做出来的防具，性能自然越高。选择防具时除了要确认其防御力外，确认属性耐性也是非常重要的一个环节。每个防具都有火、水、雷、冰和龙这 5 个属性耐性，耐性值越高，受到该属性攻击时受到的伤害也就越低。另外，当某个属性耐性积累到一定以上时，还能免疫对应属性的异常状态。



技能 & 装饰品 & 护石

大多数防具除了防御力和属性耐性外，还带有技能点数，当全身的套装技能点数总和满足技能发动条件时，就会发动对应的技能。技能也相当于猎人装备的一部分，选择



带有实用技能的套装能让狩猎更加轻松。

当一个套装的技能点数无法满足某个技能的发动，或是触发了负面技能时，则可以用装饰品和护石凑点数让技能发动或取消。护石是除了武器和防具外的装备，只能携带一个。每个护石都有自带的技能点数，只能通过任务奖励或鉴定挖矿时得到的护符获得。护符分为“なぞのお守り”、“光るお守り”和“古びたお守り”3 种，稀有度依次提高，越稀有的护符鉴定出来的护石级别越高，带有的技能点数自然也越多。

部分武器、防具和护石带有镶嵌槽（スロット），可以在加工屋生产带有技能点数的装饰品装在镶嵌槽内，让技能发动或取消。虽然一件装备最多有 3 个镶嵌槽，但装饰品也有所需镶嵌槽数的设定，下面给出所有的装饰品列表和技能列表。装饰品名中的数字代表所需镶嵌槽数。

装饰品列表

装饰品名	技能系统	所需素材
耐毒珠【1】	毒 +1	水光原珠 ×1、イ－オスの毒牙 ×2
	气绝 –1	
耐毒珠【2】	毒 +3	阳翔原珠 ×1、イ－オスの大皮 ×2、鸣き袋 ×2
	气绝 –1	修罗原珠 ×1、猛毒袋 ×1
耐麻珠【1】	麻痹 +1	水光原珠 ×1、飞甲虫の甲壳 ×2
	毒 –1	
耐麻珠【2】	麻痹 +3	阳翔原珠 ×1、ゲネポスの大牙 ×2、モンスタ－の体液 ×2
	毒 –1	修罗原珠 ×1、ゲネポスの大尖牙 ×1
耐眠珠【1】	睡眠 +1	水光原珠 ×1、夜鸟の羽鳞 ×2
	だるま –1	
耐眠珠【2】	睡眠 +3	阳翔原珠 ×1、夜鸟の翼爪 ×1、暖かい毛皮 ×2
	だるま –1	修罗原珠 ×1、夜鸟の金羽 ×1
耐绝珠【1】	气绝 +1	水光原珠 ×1、鸟龙种の牙 ×3
	麻痹 –1	
制绝珠【1】	气绝 +2	阳翔原珠 ×1、ランポスの大皮 ×1、青熊兽の毛 ×2
		修罗原珠 ×1、ランポスの大上皮 ×2
防音珠【1】	听觉保护 +1	阳翔原珠 ×1、雌火龙の翼膜 ×1、白兔兽の耳 ×1
	加护 –1	修罗原珠 ×1、轰龙の坚壳 ×1

装饰品名	技能系统	所需素材
防音珠【3】	听觉保护 +4 加护 –2	琉璃原珠 ×1、霞龙の尖角 ×2、真珠色の柔皮 ×1
防风珠【1】	风压 +1 运气 –1	阳翔原珠 ×1、雷狼龙の爪 ×1、ドラグライト矿石 ×2
防风珠【2】	风压 +3 运气 –1	修罗原珠 ×1、钢龙の翼膜 ×1、カブレライト矿石 ×3
耐震珠【1】	耐震 +1 睡眠 –1	水光原珠 ×1、カワズの油 ×1
抗震珠【1】	耐震 +2	阳翔原珠 ×1、严めしい头骨 ×1、キラビ–トル ×2
耐达磨珠【1】	だるま +1 睡眠 –1	水光原珠 ×1、草食龙の甲壳 ×2
抗达磨珠【1】	だるま +2	阳翔原珠 ×1、白兔兽の腹甲 ×1、ドラグライト矿石 ×2
耐暑珠【1】	耐暑 +2	水光原珠 ×1、冰结晶 ×3
耐寒珠【1】	耐寒 +2	水光原珠 ×1、暖かい毛皮 ×3
北风珠【1】	寒冷适应 +1 耐暑 –1	琉璃原珠 ×1、巨兽の刚毛 ×2
南风珠【1】	炎热适应 +1 耐寒 –1	琉璃原珠 ×1、炎戈龙の坚壳 ×2
耐盗珠【1】	盗み无效 +2	水光原珠 ×1、マタタビ ×3
耐防珠【1】	对防御 DOWN+2	水光原珠 ×1、忍耐の种 ×2、增强剂 ×2
抗狂珠【1】	狂击耐性 +1 回避性能 –1	阳翔原珠 ×1、黑蚀龙の惨爪 ×1
抗狂珠【3】	狂击耐性 +5 回避性能 –1	琉璃原珠 ×1、黑蚀龙の上暗翼 ×1、黑蚀龙の上鳞 ×2
菌学珠【1】	细菌学 +1 气配 –1	阳翔原珠 ×1、赤甲兽の蛇腹甲 ×1
菌究珠【1】	细菌学 +2	修罗原珠 ×1、赤甲兽の坚壳 ×2、碎龙の坚黑曜甲 ×2
抗伤珠【1】	裂伤 +2	阳翔原珠 ×1、镰蟹の爪 ×1
攻击珠【1】	攻击 +1 防御 –1	水光原珠 ×1、ジヤギィの鳞 ×2、怪力の种 ×1
攻击珠【2】	攻击 +3 防御 –1	阳翔原珠 ×1、火龙の翼爪 ×2、鬼人药 ×1
攻击珠【3】	攻击 +5 防御 –1	修罗原珠 ×1、火龙の延髓 ×1、鬼人药グレ–ト ×2
防御珠【1】	防御 +1 攻击 –1	水光原珠 ×1、盾蟹の甲壳 ×1、忍耐の种 ×2
防御珠【2】	防御 +3 攻击 –1	阳翔原珠 ×1、爆锤龙の耐热壳 ×1、硬化药 ×2 修罗原珠 ×1、彻甲虫の坚壳 ×2、硬化药グレ–ト ×2
体力珠【1】	体力 +2	水光原珠 ×1、盾虫の甲壳 ×1
耐火珠【1】	火耐性 +1 水耐性 –1	水光原珠 ×1、火药草 ×5
制火珠【1】	火耐性 +2	阳翔原珠 ×1、火炎袋 ×2、龙骨【大】×3
耐水珠【1】	水耐性 +1 雷耐性 –1	水光原珠 ×1、キレアジ ×3
制水珠【1】	水耐性 +2	阳翔原珠 ×1、水袋 ×2、龙骨【大】×3
耐雷珠【1】	雷耐性 +1 冰耐性 –1	水光原珠 ×1、雷光虫 ×3
制雷珠【1】	雷耐性 +2	阳翔原珠 ×1、电气袋 ×2、龙骨【大】×3
耐冰珠【1】	冰耐性 +1 火耐性 –1	水光原珠 ×1、ギアノスの皮 ×3
制冰珠【1】	冰耐性 +2	阳翔原珠 ×1、雪狮子の髭 ×2、龙骨【大】×3
耐龙珠【1】	龙耐性 +1 毒 –1	水光原珠 ×1、龙杀しの实 ×3
制龙珠【1】	龙耐性 +2	修罗原珠 ×1、いにしえの龙骨 ×1、尖龙骨 ×2
属耐珠【3】	属性耐性 +4 体力 –2	琉璃原珠 ×1、碎けた天角 ×1
火炎珠【1】	火属性攻击 +1 水属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1、雌火龙の鳞 ×2
火炎珠【2】	火属性攻击 +3 水属性攻击 –1	修罗原珠 ×1、爆炎袋 ×1、赤甲兽の坚壳 ×2

装饰品名	技能系统	所需素材
流水珠【1】	水属性攻击 +1 雷属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1、海绵质の皮 ×2
流水珠【2】	水属性攻击 +3 雷属性攻击 –1	修罗原珠 ×1、重甲エキス ×1、水龙の上鳞 ×2
雷光珠【1】	雷属性攻击 +1 冰属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1、ブヨブヨした皮 ×2
雷光珠【2】	雷属性攻击 +3 冰属性攻击 –1	修罗原珠 ×1、电击袋 ×1、雷狼龙の坚壳 ×1
冰结珠【1】	冰属性攻击 +1 火属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1、白兔兽の毛 ×2
冰结珠【2】	冰属性攻击 +3 火属性攻击 –1	修罗原珠 ×1、冻结袋 ×1、白兔兽の坚腹甲 ×2
破龙珠【1】	龙属性攻击 +1 特殊攻击 –1	阳翔原珠 ×1、秽れた龙鳞 ×1
破龙珠【2】	龙属性攻击 +3 特殊攻击 –1	修罗原珠 ×1、いにしえの龙骨 ×2、火龙の坚壳 ×2
属攻珠【3】	属性攻击 +4 特殊攻击 –2	琉璃原珠 ×1、骸龙の口腕甲 ×2、雷狼龙の高电壳 ×1
特攻珠【1】	特殊攻击 +1 属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1、飞甲虫の羽 ×3、ゲネポスの麻痹牙 ×3 修罗原珠 ×1、飞甲虫の坚壳 ×1、翼蛇龙の上皮 ×1
特攻珠【2】	特殊攻击 +3 属性攻击 –1	修罗原珠 ×1、アルビノの霜降り ×1、モンスター の浓汁 ×2
研磨珠【1】	研ぎ师 +2	水光原珠 ×1、跳狗龙の鳞 ×2、マカライト矿石 ×2
匠珠【2】	匠 +1 斩れ味 –1	阳翔原珠 ×1、骸棘壳 ×3、斩龙の尾刃片 ×2 修罗原珠 ×1、斩龙の锐牙 ×2
斩铁珠【1】	斩れ味 +1 匠 –1	阳翔原珠 ×1、镰蟹の脚 ×1、雷狼龙の甲壳 ×1 修罗原珠 ×1、ランゴスタの薄羽 ×1
斩铁珠【3】	斩れ味 +4 匠 –2	琉璃原珠 ×1、爆锤龙の坚壳 ×2、镰蟹の坚脚 ×1
剑豪珠【1】	剑术 +1 匠 –1	阳翔原珠 ×1、黑狼鸟の翼 ×1 修罗原珠 ×1、モンスター の浓汁 ×1
剑豪珠【3】	剑术 +4 匠 –2	琉璃原珠 ×1、黑狼鸟の坚壳 ×2、轰龙のアギト ×1
刚刃珠【1】	研磨术 +1 研ぎ师 –1	修罗原珠 ×1、斩龙の牙 ×1、砥石 ×5
刚刃珠【3】	研磨术 +4 研ぎ师 –2	琉璃原珠 ×1、斩龙の锐牙 ×2、霸龙の大牙 ×1
钝器珠【1】	钝器 +1 攻击 –1	修罗原珠 ×1、上龙骨 ×2
拔刀珠【1】	拔刀会心 +1 达人 –1	阳翔原珠 ×1、千刃龙の刀角 ×1 修罗原珠 ×1、千刃龙の翼爪 ×1
拔刀珠【2】	拔刀会心 +3 达人 –1	琉璃原珠 ×1、千刃龙の刻爪 ×1、迅龙の锐刃翼 ×1
拔打珠【1】	拔刀减气 +1 斩れ味 –1	阳翔原珠 ×1、爆锤龙の耐热壳 ×1、上龙骨 ×2 修罗原珠 ×1、鬼蛙の尖爪 ×1
拔打珠【3】	拔刀减气 +4 斩れ味 –2	琉璃原珠 ×1、爆锤龙の坚壳 ×2、化け鲛の上皮 ×2
速纳珠【1】	纳刀 +1 研ぎ师 –1	阳翔原珠 ×1、大食いマグロ ×2、甲虫の腹袋 ×1 修罗原珠 ×1、ジャギィの上鳞 ×2
速纳珠【2】	纳刀 +3 研ぎ师 –1	修罗原珠 ×1、ランゴスタの坚壳 ×2、上质の腹袋 ×2
早填珠【1】	装填速度 +1 反动 –1	阳翔原珠 ×1、ドラグライト矿石 ×3
早填珠【2】	装填速度 +3 反动 –1	阳翔原珠 ×1、迅龙の刃翼 ×2、ライトクリスタル ×2 修罗原珠 ×1、真珠色の柔皮 ×2
装填珠【2】	装填数 +1 装填速度 –1	修罗原珠 ×1、恐暴龙の头壳 ×1
装填珠【3】	装填数 +2 装填速度 –2	琉璃原珠 ×1、岚气孢 ×1、龙玉 ×1
抑反珠【1】	反动 +1 装填速度 –1	阳翔原珠 ×1、潜口龙の甲壳 ×2、水兽の爪 ×1 修罗原珠 ×1、鬼蛙の坚壳 ×1

装饰品名	技能系统	所需素材
抑反珠【3】	反动 +4 装填速度 –2	琉璃原珠 ×1、化け鮫の上皮 ×2、巨兽の坚壳 ×2
点射珠【1】	精密射击 +2	水光原珠 ×1、なぞの头骨 ×2
强弹珠【1】	通常弹强化 +1 反动 –1	阳翔原珠 ×1、天回龙の甲壳 ×2
强弹珠【3】	通常弹强化 +4 反动 –2	琉璃原珠 ×1、天回龙の坚壳 ×3、坚龙骨 ×2
贯通珠【1】	贯通弹强化 +1 反动 –1	阳翔原珠 ×1、海龙の角 ×1、ドスヘラクレス ×2
贯通珠【3】	贯通弹强化 +4 反动 –2	琉璃原珠 ×1、海龙の尖角 ×1、マレコガネ ×2
散弹珠【1】	散弹强化 +1 反动 –1	阳翔原珠 ×1、ライトクリスタル ×1、龙の牙 ×5
散弹珠【3】	散弹强化 +4 反动 –2	琉璃原珠 ×1、泡狐龙の紫上毛 ×1、ユニオン矿石 ×2
重弹珠【1】	重击弹强化 +1 反动 –1	阳翔原珠 ×1、巨兽の赤毛 ×1、ドラグライト矿石 ×3
重弹珠【3】	重击弹强化 +4 反动 –2	琉璃原珠 ×1、巨兽の坚牙 ×1、坚牢な骨 ×3
加弹珠【1】	通常弹追加 +1 装填速度 –1	水光原珠 ×1、龙骨【中】×2
加弹珠【2】	通常弹追加 +3 装填速度 –1	阳翔原珠 ×1、上龙骨 ×2、イチノタチウオ ×2 修罗原珠 ×1、上质な鸟龙骨 ×1、坚牢な骨 ×1
加贯珠【1】	贯通弹追加 +2	阳翔原珠 ×1、ドラグライト矿石 ×2
加散珠【1】	散弹追加 +2	阳翔原珠 ×1、潜口龙の皮 ×2
加榴珠【1】	榴弹追加 +2	阳翔原珠 ×1、火龙の甲壳 ×2
加扩珠【1】	扩散弹追加 +1 装填速度 –1	阳翔原珠 ×1、爆锤龙の颚 ×1
毒瓶珠【1】	毒瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1、毒袋 ×1
痹瓶珠【1】	麻痹瓶追加 +1 攻击 –1	阳翔原珠 ×1、麻痹袋 ×1
痹瓶珠【2】	麻痹瓶追加 +3 攻击 –1	修罗原珠 ×1、电龙の坚棘壳 ×1、强力麻痹袋 ×1
眠瓶珠【1】	睡眠瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1、睡眠袋 ×1
强瓶珠【1】	强击瓶追加 +1 达人 –1	阳翔原珠 ×1、甲虫の大颚 ×1、ニトロダケ ×5
强瓶珠【2】	强击瓶追加 +3 达人 –1	修罗原珠 ×1、彻甲虫の坚壳 ×1、重甲虫の圆月尾 ×1
属瓶珠【1】	属强瓶追加 +1 特殊攻击 –1	阳翔原珠 ×1、モンスターの体液 ×2、にが虫 ×5
属瓶珠【2】	属强瓶追加 +3 特殊攻击 –1	修罗原珠 ×1、重甲エキス ×1、高级なトサカ ×1
接瓶珠【1】	接击瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1、水兽の爪 ×1、海绵质の皮 ×1
减瓶珠【1】	减气瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1、シンドイワシ ×2、龙骨【大】×1
爆瓶珠【1】	爆破瓶追加 +2	修罗原珠 ×1、なぞの粘菌 ×1
速射珠【1】	速射 +1 装填速度 –1	阳翔原珠 ×1、轰龙の牙 ×2、雷狼龙の爪 ×2 修罗原珠 ×1、火龙の延髓 ×1
速射珠【3】	速射 +4 装填速度 –2	琉璃原珠 ×1、崩龙の削颚 ×1、霸龙の刚爪 ×2
射法珠【1】	射法 +1 装填数 –1	修罗原珠 ×1、千刃龙の刀角 ×1、上龙骨 ×2
射法珠【2】	射法 +3 装填数 –1	琉璃原珠 ×1、千刃龙の刻爪 ×1、电龙の高电膜 ×2
变射珠【1】	变则射击 +2	修罗原珠 ×1、迅龙の牙 ×2
节弹珠【1】	弹药节约 +1 精密射击 –1	阳翔原珠 ×1、ヨロイシダイ ×2
节弹珠【2】	弹药节约 +3 精密射击 –1	修罗原珠 ×1、镰蟹の坚壳 ×2、飞甲虫の坚壳 ×2
达人珠【1】	达人 +1 龙耐性 –1	水光原珠 ×1、とがった牙 ×2、铁矿石 ×1

装饰品名	技能系统	所需素材
达人珠【2】	达人 +3	阳翔原珠 ×1、迅龙の刃翼 ×1、夜鸟の翼爪 ×2
	龙耐性 –1	修罗原珠 ×1、夜鸟の锐翼爪 ×1
痛击珠【1】	痛击 +1	阳翔原珠 ×1、火龙の翼膜 ×1、雌火龙の棘 ×1
	体力 –1	修罗原珠 ×1、火龙の上鳞 ×2
连击珠【1】	连击 +1	修罗原珠 ×1、电龙の上鳞 ×2
	加护 –1	
连击珠【3】	连击 +4	琉璃原珠 ×1、岚龙の锐爪 ×1、电龙の坚棘壳 ×3
	加护 –2	
特会珠【1】	特殊会心 +1	阳翔原珠 ×1、毒クモリ ×2、绞蛇龙の牙 ×1
	攻击 –1	
特会珠【2】	特殊会心 +3	修罗原珠 ×1、绞蛇龙の坚壳 ×2、オオ毒クモリ ×2
	攻击 –1	
属会珠【1】	属性会心 +1	阳翔原珠 ×1、祸々しい布 ×2、电龙の冠甲 ×1
	攻击 –1	
属会珠【2】	属性会心 +3	修罗原珠 ×1、钢龙の坚壳 ×2、祸々しい暗布 ×2
	攻击 –1	
短缩珠【1】	溜め短缩 +1	阳翔原珠 ×1、鬼蛙の爪 ×1、潜口龙の甲壳 ×2
	体术 –1	修罗原珠 ×1、轰龙の上鳞 ×2
短缩珠【3】	溜め短缩 +4	琉璃原珠 ×1、金狮子の锐牙 ×1、绞蛇龙の坚壳 ×2
	体术 –2	
强走珠【1】	スタミナ +1	阳翔原珠 ×1、水兽の爪 ×1、强走药グレ－ト ×2
	腹减り –1	修罗原珠 ×1、ゴム质の上皮 ×2
强走珠【3】	スタミナ +4	琉璃原珠 ×1、炎龙の尘粉 ×1、水兽の锐爪 ×2
	腹减り –2	
体术珠【1】	体术 +1	阳翔原珠 ×1、巨大なクチバシ ×1、イ－オスの鳞 ×2
	スタミナ –1	修罗原珠 ×1、怪鸟の坚壳 ×1、オオツノアゲハ ×2
体术珠【2】	体术 +3	琉璃原珠 ×1、雪狮子の锐牙 ×2、イ－オスの上皮 ×2
	スタミナ –1	
早气珠【1】	气力回复 +1	阳翔原珠 ×1、雷狼龙の甲壳 ×2、龙骨【中】×2
	回避性能 –1	修罗原珠 ×1、草食龙の坚壳 ×2、勇气の证 ×1
早气珠【2】	气力回复 +3	修罗原珠 ×1、雷狼龙の尖爪 ×1、尖龙骨 ×2
	回避性能 –1	
回避珠【1】	回避性能 +1	阳翔原珠 ×1、白兔兽の腹甲 ×2、オオクワアゲハ ×2
	体力 –1	修罗原珠 ×1、泡狐龙の锦ヒレ ×1
回避珠【2】	回避性能 +3	琉璃原珠 ×1、泡狐龙の上锦ヒレ ×1、白兔兽の刚毛 ×2
	体力 –1	
跳跃珠【1】	回避距离 +1	阳翔原珠 ×1、迅龙の尾棘 ×1、飞甲虫の羽 ×2
	体力 –1	修罗原珠 ×1、ランゴスタの薄羽 ×2、迅龙の黑毛 ×2
泡沫珠【1】	泡沫 +1	琉璃原珠 ×1、泡立つ上滑液 ×2、盾蟹の坚壳 ×2
	气力回复 –1	
铁壁珠【1】	ガ－ド性能 +1	阳翔原珠 ×1、盾蟹の甲壳 ×2、盾虫の甲壳 ×2
	体术 –1	
铁壁珠【2】	ガ－ド性能 +3	阳翔原珠 ×1、海龙の背电壳 ×2、斩龙の尾刃片 ×2
	体术 –1	修罗原珠 ×1、炎戈龙の坚壳 ×1
强壁珠【1】	ガ－ド强化 +1	阳翔原珠 ×1、红莲石 ×2
	スタミナ –1	
强壁珠【2】	ガ－ド强化 +3	修罗原珠 ×1、海龙の上皮 ×2、狱炎石 ×2
	スタミナ –1	
KO珠【1】	KO+1	阳翔原珠 ×1、龙骨【大】×2、草食龙の头壳 ×2
	溜め短缩 –1	
KO珠【2】	KO+3	阳翔原珠 ×1、巨兽の甲壳 ×2、オオツノアゲハ ×2
	溜め短缩 –1	修罗原珠 ×1、坚牢な骨 ×2
夺气珠【1】	减气攻击 +1	阳翔原珠 ×1、大猪の牙 ×1、龙骨【中】×1
	スタミナ –1	
夺气珠【2】	减气攻击 +3	阳翔原珠 ×1、爆锤龙の甲壳 ×3
	スタミナ –1	
鼓笛珠【1】	笛 +2	水光原珠 ×1、鸣き袋 ×2、角笛 ×1
炮术珠【1】	炮术 +2	阳翔原珠 ×1、カクサンデメキン ×2、火炎袋 ×2
重击珠【1】	重击 +1	阳翔原珠 ×1、溶岩块 ×1、巨兽の甲壳 ×2
	达人 –1	修罗原珠 ×1、彻甲虫の尖角 ×1

装饰品名	技能系统	所需素材
重击珠【3】	重击 +4 达人 –2	琉璃原珠 ×1、尾锤龙の坚尾甲 ×2、重甲虫の坚壳 ×2
爆师珠【1】	爆弹强化 +2	阳翔原珠 ×1、大タル爆弾 G×2、ランポスの大皮 ×1
全开珠【1】	本气 +1 气配 –1	阳翔原珠 ×1、雷狼龙の角 ×2、黑蚀龙の触角 ×1 修罗原珠 ×1、雷狼龙の尖角 ×1
全开珠【2】	本气 +3 气配 –1	琉璃原珠 ×1、岚龙の角 ×1、雷狼龙の高电毛 ×2
斗魂珠【1】	斗魂 +1 ガ–ド性能 –1	阳翔原珠 ×1、碎龙の头壳 ×1、轰龙の爪 ×1
斗魂珠【2】	斗魂 +3 ガ–ド性能 –1	琉璃原珠 ×1、碎龙の刚拳 ×1、霸龙の大棘 ×1
无伤珠【1】	无伤 +1 回复速度 –1	修罗原珠 ×1、天回龙の角 ×1、天回龙の甲壳 ×2
无伤珠【2】	无伤 +3 回复速度 –1	琉璃原珠 ×1、天回龙の锐净爪 ×1、崩龙の上ヒレ ×1
好机珠【1】	チャンス +1 效果持续 –1	琉璃原珠 ×1、骸龙の食碎牙 ×1、骸龙の青斑皮 ×2
底力珠【1】	底力 +1 加护 –1	阳翔原珠 ×1、朽ちた真红の角 ×1
底力珠【2】	底力 +3 加护 –1	修罗原珠 ×1、化け鲛の上鳞 ×3、白兔兽の大耳 ×1
逆境珠【1】	逆境 +1 回复量 –1	阳翔原珠 ×1、ペピポパンプキン ×2
逆境珠【2】	逆境 +3 回复量 –1	修罗原珠 ×1、化け鲛の上ヒレ ×1、黑狼鸟の地狱耳 ×1
逆上珠【1】	逆上 +1 体术 –1	修罗原珠 ×1、骸体壳 ×1、骸头骨 ×1
逆上珠【2】	逆上 +3 体术 –1	琉璃原珠 ×1、坚骸体壳 ×2、尖骸棘壳 ×2
穷地珠【1】	穷地 +1 毒 –1	修罗原珠 ×1、カンタロスの坚壳 ×2、マレコガネ ×2
穷地珠【2】	穷地 +3 毒 –1	琉璃原珠 ×1、恐暴龙の头壳 ×1、赤热した红焰囊 ×1
根性珠【1】	根性 +1 调合成功率 –1	修罗原珠 ×1、金狮子の黑毛 ×2、金狮子の锐牙 ×1
忍脚珠【1】	气配 +2	水光原珠 ×1、云羊鹿の角 ×2
采配珠【1】	采配 +1 效果持续 –1	水光原珠 ×1、オトモチケット ×2、肉球のスタンプ ×2
名采配珠【1】	采配 +2	修罗原珠 ×1、オトモチケット ×3、跳狗龙の上赤皮 ×2
号令珠【1】	号令 +1 采取 –1	水光原珠 ×1、オトモチケット ×3、增强剂 ×2
号令珠【2】	号令 +3 采取 –1	琉璃原珠 ×1、オトモチケット ×4、ランポスの上鳞 ×2
乘惯珠【1】	乘り +2	修罗原珠 ×1、奇猿狐の坚长骨 ×1、彻甲虫の薄羽 ×1
飞燕珠【1】	跳跃 +2	修罗原珠 ×1、白兔兽の冻爪 ×1、奇猿狐の刚毛 ×2
无心珠【1】	无心 +1 气配 –1	琉璃原珠 ×1、古龙の净血 ×1、银火龙の上鳞 ×2
千里珠【1】	千里眼 +2	水光原珠 ×1、夜鸟の尾羽 ×1
观察珠【1】	观察眼 +2	水光原珠 ×1、丸鸟の羽 ×2、双眼镜 ×1
狩人珠【1】	狩人 +2	水光原珠 ×1、サシミウオ ×1、生肉 ×2
运搬珠【1】	运搬 +2	水光原珠 ×1、狂走エキス ×1
加护珠【1】	加护 +1	阳翔原珠 ×1、雌火龙の甲壳 ×2
英雄珠【1】	英雄の盾 +1 运气 –1	修罗原珠 ×1、火龙の翼 ×1、斩龙の焰状壳 ×1
英雄珠【3】	英雄の盾 +4 运气 –2	琉璃原珠 ×1、银火龙の坚壳 ×3、金火龙の坚壳 ×3
治愈珠【1】	回复量 +1 回复速度 –1	阳翔原珠 ×1、ブヨブヨした皮 ×2、ケルビの角 ×2
治愈珠【2】	回复量 +3 回复速度 –1	修罗原珠 ×1、雌火龙の上棘 ×1、いにしえの秘药 ×1

装饰品名	技能系统	所需素材
早复珠【1】	回复速度 +1 食事 –1	水光原珠 ×1、ジャギイの皮 ×2
早复珠【2】	回复速度 +3 食事 –1	阳翔原珠 ×1、怪鸟の甲壳 ×1、アルビノエキス ×2 修罗原珠 ×1、イ－オスの上紫鳞 ×2
持续珠【1】	效果持续 +2	水光原珠 ×1、翼蛇龙の皮 ×1
友爱珠【1】	广域 +1 气配 –1	水光原珠 ×1、怪鸟の翼膜 ×1 阳翔原珠 ×1、オトモチケット ×1、小金鱼 ×2
友爱珠【2】	广域 +3 气配 –1	修罗原珠 ×1、怪鸟の地狱耳 ×1、生命の粉尘 ×2
无食珠【1】	腹减り +2	水光原珠 ×1、キラビ－トル ×1、こんがり肉 ×1
节食珠【1】	节食 +2 气まぐれ –1	修罗原珠 ×1、砂龙の上ヒレ ×1、龙の爪 ×3
食汉珠【1】	食いしん坊 +2	水光原珠 ×1、大きな骨 ×1
早食珠【1】	食事 +1 回复量 –1	阳翔原珠 ×1、潜口龙の皮 ×2、青熊兽の甲壳 ×2 修罗原珠 ×1、化け鲛の上皮 ×1
早食珠【3】	食事 +4 回复量 –2	琉璃原珠 ×1、恐暴龙の大牙 ×2、轰龙の锐牙 ×2
肉食珠【1】	肉食 +1 腹减り –1	阳翔原珠 ×1、轰龙の牙 ×2
肉好珠【1】	肉食 +2	修罗原珠 ×1、恐暴龙の头壳 ×1、カワズの油 ×1
茸好珠【1】	茸食 +2 肉食 –1	修罗原珠 ×1、坚牢な骨 ×3、マンドラゴラ ×2
野草珠【1】	野草知识 +2	水光原珠 ×1、药草 ×5
博士珠【1】	调合成功率 +2	水光原珠 ×1、调合书 1 入门编 ×1、丸鸟の羽 ×1
弹制珠【1】	调合数 +2	水光原珠 ×1、小金鱼 ×2
罠师珠【1】	高速设置 +2	阳翔原珠 ×1、潜口龙の皮 ×1、シビレ罠 ×1
采取珠【1】	采取 +2	水光原珠 ×1、ペピポパンプキン ×2
皮剥珠【3】	剥ぎ取り +4 运气 –2	琉璃原珠 ×1、煌黑龙の翼膜 ×3、岚龙の锐爪 ×3
蜜集珠【1】	ハチミツ +1 气まぐれ –1	水光原珠 ×1、青熊兽の腕甲 ×1
蜜占珠【1】	ハチミツ +2	修罗原珠 ×1、青熊兽の坚腕甲 ×1
护石珠【1】	护石王 +1	琉璃原珠 ×1、ノヴァクリスタル ×1、火龙の煌液 ×1
祝福珠【1】	气まぐれ +2	水光原珠 ×1、铁矿石 ×2
运气珠【1】	运气 +1 气まぐれ –1	修罗原珠 ×1、鸟龙玉 ×1、银のたまご ×2
捕获珠【1】	捕获 +1 运气 –1	修罗原珠 ×1、勇气の证 ×1、雷狼龙の带电毛 ×1
捕获珠【3】	捕获 +4 运气 –2	琉璃原珠 ×1、勇气の证 G×2、炎龙の尖爪 ×2
历铃珠【1】	ベルナ +2	水光原珠 ×1、ベルナチケット ×1、跳狗龙の鳞 ×2
始猎珠【1】	ココット +2	水光原珠 ×1、ココットチケット ×1、怪鸟の鳞 ×2
雪花珠【1】	ポッケ +2	水光原珠 ×1、ポッケチケット ×1、マカライト矿石 ×2
仙汤珠【1】	ユクモ +2	水光原珠 ×1、ユクモチケット ×1、青熊兽の毛 ×2



技能列表

攻击力相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
攻击	20	攻击力 UP【大】	攻击力大幅增加
	15	攻击力 UP【中】	攻击力增加
	10	攻击力 UP【小】	攻击力小幅增加
	–10	攻击力 DOWN【小】	攻击力小幅降低
	–15	攻击力 DOWN【中】	攻击力降低
	–20	攻击力 DOWN【大】	攻击力大幅降低
火属性攻击	15	火属性攻击强化 +2	火属性攻击和火炎弹的威力大幅增加
	10	火属性攻击强化 +1	火属性攻击和火炎弹的威力增加
	–10	火属性攻击弱化	火属性攻击和火炎弹的威力减少

技能系统	发动点数	发动技能	效果
水属性攻击	15	水属性攻击强化 +2	水属性攻击和水冷弹的威力增加
	10	水属性攻击强化 +1	水属性攻击和水冷弹的威力增加
	–10	水属性攻击弱化	水属性攻击和水冷弹的威力减少
雷属性攻击	15	雷属性攻击强化 +2	雷属性攻击和电击弹的威力增加
	10	雷属性攻击强化 +1	雷属性攻击和电击弹的威力增加
	–10	雷属性攻击弱化	雷属性攻击和电击弹的威力减少
冰属性攻击	15	冰属性攻击强化 +2	冰属性攻击和冰结弹的威力增加
	10	冰属性攻击强化 +1	冰属性攻击和冰结弹的威力增加
	–10	冰属性攻击弱化	冰属性攻击和冰结弹的威力减少
龙属性攻击	15	龙属性攻击强化 +2	龙属性攻击和灭龙弹的威力增加
	10	龙属性攻击强化 +1	龙属性攻击和灭龙弹的威力增加
	–10	龙属性攻击弱化	龙属性攻击和灭龙弹的威力减少
属性攻击	10	属性攻击强化	所有属性攻击的威力增加
	–10	属性攻击弱化	所有属性攻击的威力减少
特殊攻击	15	状态异常攻击 +2	状态异常攻击的积蓄值增加
	10	状态异常攻击 +1	状态异常攻击的积蓄值增加
	–10	状态异常攻击弱化	状态异常攻击的积蓄值减少
跳跃	10	飞燕	跳跃攻击的攻击力和追加效果上升
底力	15	火事场力 +2	体力一定以下时防御力、攻击力增加
	10	火事场力 +1	体力一定以下时防御力增加
	–10	心配性	体力一定以下时防御力增加，攻击力降低
本气	15	力の解放 +2	受到一定伤害或经过一段时间后，会心率大幅上升，耐力消耗量降低
	10	力の解放 +1	受到一定伤害或经过一段时间后，会心率上升，耐力消耗量降低
斗魂	15	挑战者 +2	大型怪物发怒时，攻击力和会心率大幅增加
	10	挑战者 +1	大型怪物发怒时，攻击力和会心率增加
无伤	10	フルチャ－ジ	体力全满时攻击力上升
逆境	10	不屈	力尽后攻击力和防御力上升
逆上	10	逆恨み	体力槽还剩余红色部分时攻击力上升
穷地	10	死中に活	自身陷入异常状态时攻击力上升
爆弹强化	10	ボマ－	爆弹系的威力和爆破属性伤害增加，与爆弹关联的调合成功率变为 100%
炮术	15	炮术王	以下攻击的威力上升，龙击炮的冷却时间缩短 ・バリスタの弹 ・大炮 ・铳枪的炮击和龙击炮 ・盾斧的榴弹瓶 ・弩系的彻甲榴弹
	10	炮术师	以下攻击的威力上升 ・バリスタの弹 ・大炮 ・铳枪的炮击和龙击炮 ・盾斧的榴弹瓶 ・弩系的彻甲榴弹
痛击	10	弱点特效	击中怪物弱点时造成的伤害增加
重击	10	破坏王	击中可破坏的部位时伤害增加，对无法破坏和已破坏的部位无效
达人	20	见切り +3	会心率 +30%
	15	见切り +2	会心率 +20%
	10	见切り +1	会心率 +10%
	–10	见切り –1	会心率 –5%
	–15	见切り –2	会心率 –10%
	–20	见切り –3	会心率 –15%
属性会心	10	会心击【属性】	会心一击时给予的属性伤害增加
特殊会心	10	会心击【特殊】	会心一击时给予的异常状态积蓄值增加
会心强化	10	超会心	会心一击时伤害增加
连击	10	连击の心得	连续攻击时会心率上升
减气攻击	10	スタミナ夺取	攻击容易让怪物陷入疲劳状态
研磨术	10	刚刃研磨	使用砥石后，1 分钟内斩味不会下降；射手使用时增加攻击力
溜め短缩	10	集中	武器蓄力速度加快、有槽的武器，槽的增加量上升
	–10	杂念	武器蓄力速度减慢、有槽的武器，槽的增加量减少
无心	10	明镜止水	狩技槽的增加量上升
チャンス	10	切り札	与大型怪物战斗中，手部发光时使用狩技的威力增加
乘り	10	乘り名人	更容易乘骑怪物，乘骑状态时乘骑槽的增加量上升
	–10	乘り下手	更难乘骑怪物，乘骑状态时乘骑槽的增加量减少
笛	10	笛吹き名人	笛系道具的损坏几率降低，狩猎笛的旋律效果持续时间更长
纳刀	10	纳刀术	武器的收纳速度加快

防御力相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
防御	20	防御力 UP【大】	防御力大幅增加
	15	防御力 UP【中】	防御力增加
	10	防御力 UP【小】	防御力小幅增加
	–10	防御力 DOWN【小】	防御力小幅减少
	–15	防御力 DOWN【中】	防御力减少
	–20	防御力 DOWN【大】	防御力大幅减少
加护	10	精灵の加护	受到伤害时一定几率减少伤害
	–10	恶灵の加护	受到伤害时一定几率增加伤害
英雄の盾	10	英雄の护り	小伤害无效化
火耐性	15	火耐性【大】	火耐性 +20
	10	火耐性【小】	火耐性 +15
	–10	火耐性弱化	火耐性 –20
水耐性	15	水耐性【大】	水耐性 +20
	10	水耐性【小】	水耐性 +15
	–10	水耐性弱化	水耐性 –20
雷耐性	15	雷耐性【大】	雷耐性 +20
	10	雷耐性【小】	雷耐性 +15
	–10	雷耐性弱化	雷耐性 –20

技能系统	发动点数	发动技能	效果
冰耐性	15	冰耐性【大】	冰耐性 +20
	10	冰耐性【小】	冰耐性 +15
	–10	冰耐性弱化	冰耐性 –20
龙耐性	15	龙耐性【大】	龙耐性 +20
	10	龙耐性【小】	龙耐性 +15
	–10	龙耐性弱化	龙耐性 –20

回避 & 防御相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
回避性能	15	回避性能 +2	回避时的无敌时间增加
	10	回避性能 +1	回避时的无敌时间增加
	–10	回避性能 DOWN	回避时无敌时间减少
回避距离	10	回避距离 UP	回避时移动距离增加
泡沫	10	泡沫の舞	回避时被泡泡缠绕，回避性能上升
ガ–ド性能	15	ガ–ド性能 +2	防御时硬直大幅减少
	10	ガ–ド性能 +1	防御时硬直减少
	–10	ガ–ド性能 –1	防御时硬直增加
ガ–ド强化	10	ガ–ド强化	可以防御无法防御的攻击
根性	10	根性	一定体力以上时受到导致力尽的伤害会让体力剩余 1，一次力尽内只能发动一次

体力 & 耐力 & 回复相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
体力	15	体力 +50	体力上限 +50
	10	体力 +20	体力上限 +20
	–10	体力 –10	体力上限 –10
	–15	体力 –30	体力上限 –30
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力的回复速度加快
	–10	スタミナ回复迟延	耐力的回复速度减缓
スタミナ	10	ランナ–	耐力消耗量减少（回避或防御除外）
	–10	钝足	耐力消耗量增加（回避或防御除外）
体术	15	体术 +2	回避、防御时耐力的消耗量大幅减少。可以往任意方向进行飞扑，飞扑距离增加
	10	体术 +1	回避、防御时耐力的消耗量减少。可以往任意方向进行飞扑，飞扑距离增加
	–10	体术 –1	回避、防御时耐力的消耗量增加
	–15	体术 –2	回避、防御时耐力的消耗量大幅增加
腹减り	15	腹减り无效	耐力上限不会减少
	10	腹减り半减	耐力上限减少的速度减半
	–10	腹减り倍加【小】	耐力上限减少的速度加快
	–15	腹减り倍加【大】	耐力上限减少的速度大幅加快
回复速度	15	回复速度 +2	体力槽红色部分的回复速度大幅加快
	10	回复速度 +1	体力槽红色部分的回复速度加快
	–10	回复速度 –1	体力槽红色部分的回复速度减缓
	–15	回复速度 –2	体力槽红色部分的回复速度大幅减缓
回复量	10	体力回复量 UP	体力回复时，回复量增加
	–10	体力回复量 DOWN	体力回复时，回复量减少

耐性相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
毒	10	毒耐性	不会陷入中毒状态
	–10	毒倍加	中毒状态的伤害加倍
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	–10	麻痹倍加	麻痹状态的持续时间加倍
气绝	15	气绝无效	不会陷入气绝状态
	10	气绝确率半减	气绝状态的概率减半
	–10	气绝倍加	气绝状态的恢复时间延长
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	–10	睡眠倍加	睡眠状态的持续时间加倍

技能系统	发动点数	发动技能	效果
裂伤	10	裂伤无效	不会陷入裂伤状态
	–10	裂伤倍加	裂伤状态的伤害加倍
だるま	10	だるま无效	不会陷入雪人和骨团状态
属性耐性	10	属性やられ无效	不会陷入属性异常状态
对防御 DOWN	10	铁面皮	防御 DOWN 的效果无效
狂击耐性	10	无我の境地	更容易克服狂龙病毒，克服病毒后的会心率上升
细菌学	15	バイオドクタ–	・こやし玉的效果增加 ・こやし玉的调合成功率增加 ・不会陷入不可使用道具的状态 ・爆破异常状态无效 ・狂龙症的发病时间缩短
	10	细菌研究家	・こやし玉的效果增加 ・こやし玉的调合成功率增加 ・不会陷入不可使用道具的状态 ・爆破异常状态无效
听觉保护	15	高级耳栓	可无视所有怪物的咆哮
	10	耳栓	可无视大型怪物的咆哮【小】
耐震	10	耐震	大型怪物的地震效果无效
风压	15	风压【大】无效	风压【大】和风压【小】无效
	10	风压【小】无效	风压【小】无效
盗み无效	10	盗み无效	物品不会被偷盗
耐寒	10	寒さ无效	寒冷区域的耐力减少效果无效
	–10	寒さ倍加	寒冷区域的耐力减少效果加倍
耐暑	10	暑さ无效	炎热地带、熔岩地带、炎王龙的火焰屏障无效
	–10	暑さ倍加	炎热地带、熔岩地带、炎王龙的火焰屏障伤害加倍
寒冷适应	10	北风の狩人	寒冷无效，在寒冷区域时攻击力和防御力上升，使用ク–ラ–ドリンク可让效果上升
炎热适应	10	南风の狩人	寒冷无效，在寒冷区域时攻击力和防御力上升，使用ホットドリンク可让效果上升

剑士专用

技能系统	发动点数	发动技能	效果
匠	15	斩れ味レベル +2	斩味槽增加两级
	10	斩れ味レベル +1	斩味槽增加一级
拔刀会心	10	拔刀术【技】	拔刀攻击时会心率增加 100%
拔刀减气	10	拔刀术【力】	拔刀攻击附加减气值，威力稍微上升
KO	10	KO 术	眩晕积蓄值上升，容易让怪物陷入眩晕状态
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
	–10	未熟	攻击时可能会弹刀
斩れ味	10	业物	斩味消耗量降低
	–10	なまくら	斩味消耗量增加
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀时间减少
	–10	砥石使用低速化	磨刀时间延长
钝器	10	钝器使い	随着武器的斩味降低，攻击力会提升 ・蓝斩以上：不增加 ・绿斩：+15 ・黄斩：+25 ・橙斩：+30 ・红斩：+30

射手专用

技能系统	发动点数	发动技能	效果
通常弹强化	10	通常弹・连射矢 UP	通常弹、连射箭的威力增加
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢 UP	贯通弹、贯通箭的威力增加
散弹强化	10	散弹・扩散矢 UP	散弹、扩散箭的威力增加
重击弹强化	10	重击弹・重射矢 UP	重击弹、重射箭的威力增加
通常弹追加	10	通常弹全 LV 追加	可使用全等级的通常弹
贯通弹追加	15	贯通弹全 LV 追加	可使用全等级的贯通弹
	10	贯通弹 LV1 追加	可使用 LV1 贯通弹
散弹追加	15	散弹全 LV 追加	可使用全等级的散弹
	10	散弹 LV1 追加	可使用 LV1 散弹
榴弹追加	15	彻甲榴弹全 LV 追加	可使用全等级的彻甲榴弹
	10	彻甲榴弹 LV1 追加	可使用 LV1 彻甲榴弹

技能系统	发动点数	发动技能	效果
扩散弹追加	15	扩散弹全 LV 追加	可使用全等级的扩散弹
	10	扩散弹 LV1 追加	可使用 LV1 扩散弹
强击瓶追加	15	强击ビン全 LV 追加	可使用全等级的强击瓶
	10	强击ビン LV1 追加	可使用 LV1 强击瓶
属强瓶追加	15	属强ビン全 LV 追加	可使用全等级的属性强化瓶
	10	属强ビン LV1 追加	可使用 LV1 属性强化瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	可使用接击瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	可使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	可使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	可使用睡眠瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	可使用减气瓶
爆破瓶追加	10	爆破ビン追加	可使用爆破瓶
变则射击	10	特定射击强化	武器内藏弹、曲射、刚射的威力增加
射法	10	弹道强化	会心距离的范围增加
精密射击	15	ブレ抑制 +2	弹道的偏离幅度大幅减少
	10	ブレ抑制 +1	弹道的偏离幅度减少
	–10	ブレ抑制 –1	弹道的偏离幅度增加
	–15	ブレ抑制 –2	弹道的偏离幅度大幅增加
装填速度	20	装填速度 +3	・弩系武器的装填速度大幅加快 ・弓切换瓶子时自动装填
	15	装填速度 +2	・弩系武器的装填速度更快 ・弓切换瓶子时自动装填
	10	装填速度 +1	・弩系武器的装填速度加快 ・弓装填瓶子的速度加快
	–10	装填速度 –1	・弩系武器的装填速度延缓 ・弓装填瓶子的速度减缓
	–15	装填速度 –2	・弩系武器的装填速度更慢 ・弓装填瓶子的速度减缓
	–20	装填速度 –3	・弩系武器的装填速度大幅延缓 ・弓装填瓶子的速度加快减缓
装填数	10	装填数 UP	弩、铳枪和盾斧的装填数增加；弓的蓄力等级 +1
反动	20	反动轻减 +3	弩的反动大幅降低
	15	反动轻减 +2	弩的反动降低
	10	反动轻减 +1	弩的反动降低少许
	–10	反动轻减 –1	弩的反动增加少许
	–15	反动轻减 –2	弩的反动增加
	–20	反动轻减 –3	弩的反动大幅增加
速射	10	连发数 +1	轻弩速射时的连发数 +1
弹药节约	10	弹药节约	射击时有几率不消耗子弹和瓶子

道具 & 调合相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
食事	15	早食い +2	肉、药的使用速度大幅提升
	10	早食い +1	肉、药的使用速度提升
	–10	スロ – ライフ	肉、药的使用速度降低
食いしん坊	15	拾い食い	使用肉系道具时耐力的增加量上升，食用特定道具时也会让耐力上限增加
	10	まんぷく	使用肉系道具时耐力的增加量上升
肉食	10	お肉大好き	可食用生肉，使用肉系道具时附加强走效果
节食	10	满足感	有几率不消耗使用中的饮食系道具
茸食	10	キノコ大好き	食用以下物品时获得对应效果： ・アオキノコ：回复药 ・ニトロダケ：鬼神药 ・毒テングダケ：荣养剂 ・マヒダケ：硬化药 ・クタビレダケ：强走药 ・マンドラゴラ：秘药 ・特产キノコ：携带食料 ・严选キノコ：强走药グレ – ト ・ドキドキキノコ：体力回复、いにしえの秘药、强走药、怪力の种、忍耐の种之中随机一种

技能系统	发动点数	发动技能	效果
野草知识	10	药草强化	使用药草的回复量增加
广域	15	广域化 +2	使用药草、回复药、解毒药、忍耐の种、怪力の种、ウチケシの实时，同区域的同伴能获得相同的效果
	10	广域化 +1	使用药草、回复药、解毒药、忍耐の种、怪力の种、ウチケシの实时，同区域的同伴能获得 50% 的效果
效果持续	10	アイテム使用强化	持续系道具的效果时间延长
	–10	アイテム使用弱化	持续系道具的效果时间缩短
高速设置	10	罠师	设置シビレ罠、落とし穴、大タル爆弹的动作加快，与陷阱关联的调合成功率变为 100%
调合成功率	15	调合成功率 +45%	调合成功率 +45%
	10	调合成功率 +20%	调合成功率 +20%
	–10	调合成功率 –10%	调合成功率 –10%
	–15	调合成功率 –20%	调合成功率 –20%
调合数	10	最大数生产	调合成功时生产数必定为最大值

地图 & 索敌相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
狩人	10	ハンタ – 生活	烤肉、钓鱼变得熟练 没有地图也会显示全地图 钓饵类道具的调合必定成功
千里眼	15	自动マ – キング	大型怪物会在地图上显示，被染色球标记时能看到其详细情报（面向、动作、睡眠等）
	10	探知	大型怪物有几率在地图上短时间内显示，被染色球标记时能看到其详细情报（面向、动作、睡眠等）
观察眼	10	捕获の见极め	可以捕获大型怪物时，地图上标示的点会闪白光（要先用染色球标记）

随从猫相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
号令	10	オトモへの号令	随从猫钻地休息时做出“かけごえ”动作、随从猫的体力会回复得更快（不能连续使用）
采配	10	オトモへの采配	随从猫的攻击力和防御力增加

采取 & 运搬 & 报酬相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
采取	15	采取 +2	采取和采掘的次数增加
	10	采取 +1	采取和采掘的次数增加
	–10	采取 –1	采取和采掘的次数减少
气まぐれ	15	神の气まぐれ	ピッケル、虫あみ、笛、ブ – メラン损坏的几率大幅降低
	10	精灵の气まぐれ	ピッケル、虫あみ、笛、ブ – メラン损坏的几率降低
	–10	恶灵の气まぐれ	ピッケル、虫あみ、笛、ブ – メラン损坏的几率增加
	–15	恶魔の气まぐれ	ピッケル、虫あみ、笛、ブ – メラン损坏的几率大幅增加
运搬	10	运搬の达人	运搬时的移动速度增加，从高处着地时物品不会掉落
ハチミツ	10	ハニ – ハンタ –	ハチミツ的入手数量变为 2 个
护石王	15	お守りハンタ –	采掘得到护符时有高几率得到两个
	10	お守り收集	采掘得到护符时有几率得到两个
运气	20	激运	任务报酬得到的道具数量有更高几率增加
	15	强运	任务报酬得到的道具数量高几率增加
	10	幸运	任务报酬得到的道具数量有几率增加
	–10	不运	任务报酬得到的道具数量有几率减少
	–15	灾难	任务报酬得到的道具数量高几率减少
捕获	15	捕获名人	捕获报酬增加 3 ～ 4 格
	10	捕获达人	捕获报酬增加 3 格
剥ぎ取り	15	剥ぎ取り名人	剥取时附加刚体效果，剥取次数 +1
	10	剥ぎ取り铁人	剥取时附加刚体效果

其他类

技能系统	发动点数	发动技能	效果
气配	10	隐密	较难成为怪物攻击的目标
	–10	挑发	更容易成为怪物攻击的目标
胴系统倍加	–	胴系统倍加	身体部位的防具的技能点数变成两倍

复合类

技能系统	发动点数	发动技能	效果
ベルナ	10	ベルナの心	火耐性【小】、腹减り半减
ココット	10	ココットの心	雷耐性【小】、精灵の气まぐれ
ポッケ	10	ポッケの心	冰耐性【小】、まんぷく
ユクモ	10	ユクモの心	水耐性【小】、ハニ－ハンタ－
北辰纳豆流	10	ネバネバ剑法	不屈＋ランナ－+スタミナ夺取
大雪主	10	大雪主の魂	回避距离 UP、スタミナ急速回复
红兜	10	红兜の魂	逆恨み、集中
紫毒姬	10	紫毒姬の魂	状态异常攻击 +2、广域 +2
矛碎	10	矛碎の魂	业物、反动轻减 +2、精灵の加护
岩穿	10	岩穿の魂	火事场 +2、拾い食い
黑炎王	10	黑炎王の魂	风压【大】无效、攻击力 UP【大】
荒钩爪	10	荒钩爪の魂	早食い +2、高级耳栓
金雷公	10	金雷公の魂	力の解放 +2、体术 +2
只眼	10	只眼の魂	气绝无效、挑战者 +2
宝缠	10	宝缠の魂	护石王、腹减り无效
白疾风	10	白疾风の魂	回避性能 +2、见切り +3
烬灭刃	10	烬灭刃の魂	斩れ味レベル +2、弹道强化、砥石使用高速化

怪物篇

大型怪物的特征

吼叫

部分大型怪物能用巨大的嗓门发出震耳欲聋的吼叫，这时猎人如果和怪物离得太近的话会被吼叫波及，导致短时间内无法做出任何行动。吼叫可以使用防御或飞扑进行应对，又或是发动“耳栓”或“高级耳栓”技能完全无视吼叫带来的影响。

风压

某些会飞的大型怪物在扇动翅膀时会在其身体周围产生风压，如果被风压波及，猎人会做出后仰的硬直动作，很容易被怪物接下来的攻击打到。除了用技能“风压无效”来对抗风压外，还可以通过下蹲或是防御的方法来抵消，而武器有刚体的招式也可以不受风压影响（钢龙的黑色特殊风压除外）。

震动

部分怪物的攻击会引发地面震动，猎人被震动波及的话会产生身体摇晃的硬直动作。和吼叫一样，震动是可以防御的，又或是发动“耐震”技能来应对。

疲劳

怪物有耐力设定，行动的同时怪物的耐力也会被消耗，当消耗完后就会进入疲劳状态。疲劳状态下的怪物有以下特征：流口水、动作会变慢、时常发呆、使用部分招式会失败，同时中了闪光或陷阱的效果时间会变长，是非常好的攻击机会，千万不要错过。

进食

当怪物的耐力所剩无几时，它们会通过进食行为来回复，肉食怪物会捕食其他小型怪物或吃地上的腐肉，而草食怪物会吃场景中的植物类食物。怪物进食时是无防备的，可以趁这个时候对它们发起猛攻，打出硬直的话还能阻止它们回复耐力。另外某些怪物有专用的拘束攻击，如果命中猎人或随从猫也会使其回复耐力。

濒死

当怪物的体力低下时会进入濒死状态，主要特征是走路一瘸一拐，这时它们会表现得不愿恋战，以逃跑为主。大部分怪物濒死时我们都可以通过设置陷阱后使用捕获用麻醉玉（捕获用麻醉弹）来将其捕获，一般狩猎任务中捕获或杀死目标怪物一样都能完成任务，而且捕获还能获得额外的报酬素材。

发怒

当大型怪物受到一定程度的伤害后就会发怒，发怒时怪物的攻击力和速度都有所提升，并且部分怪物还会做出普通状态时没有的强力攻击。

休息

濒死的怪物逃到巢穴里后，会通过睡觉休息来回复体力，体力的回复量和睡觉时间是成正比的，得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止，或是直接在它们睡觉的时候设置陷阱进行捕获。

异常状态

当异常状态攻击使怪物累积了一定的异常状态属性值后，就能使怪物中异常状态，怪物的异常状态包括了麻痹、中毒和睡眠三种，各效果如下。另外要注意怪物中了异常状态后，以后对于同样的异常状态耐性会增加，需要累积更多的属性值才能让它中下一次。

毒

怪物头上冒出紫色的泡泡，这期间体力会徐徐减少，减少的量根据时间长短而定，不同怪物的中毒持续时间也不同。

麻痹

怪物短时间内无法动弹，可趁这时攻击弱点提高输出，或是破坏一些平时难以破坏的部位。

睡眠

强行让怪物睡觉，但一旦受到外部刺激就会惊醒。睡觉时受到伤害比通常时更多。

部位

大型怪物的身体一般被区分为几个部位，不同的部位对伤害的吸收不一样，柔软的部位对伤害吸收高，坚硬的部位伤害吸收低，而且还可能导致猎人的攻击弹刀。另外部分部位在受到一定程度以上的伤害后会被破坏，这样任务成功后可获得破坏部位素材的奖励，而如果是像飞龙种尾巴这些破坏后会掉落在区域里的部位，还可对其进行素材的剥取，但要注意的是某些部位需要特定系统的攻击才能破坏。

乘骑

用跳跃攻击击中怪物的特定部位，就有可能积累乘骑值，积累满后就可以跳到怪物的背上发动乘骑攻击。乘骑中会出现乘骑槽，可在怪物动静不大的时候按 X 键或 A 键来累积，累积满的话就可让怪物陷入一次较长的硬直，是非常好的攻击机会。而怪物挣扎或吼叫时则要 R 键来稳住姿势，否则一旦被怪物的图标超过当前乘骑槽的增长量，猎人就会被甩下来，从而浪费一次攻击机会。另外一名猎人在乘骑时，其他猎人可以对怪物发动攻击，这样可以加快乘骑槽的累积。

狞猛化怪物

完成集会所★ 6 任务“最も危険な晩餐”后，就会开启狞猛化任务，任意完成其中两个后开启集会所★ 7 狞猛化任务。狞猛化任务中会出现狞猛化怪物，相当于普通怪物的强化版，特征是身上有两个部位冒出黑色烟雾，使用对应这些部位的招式时会有非常明显的蓄力动作，导致伤害大增，部分怪物对应招式的攻击速度也会有变化。

狞猛化不限于固定的两个部位，每个一段时间狞猛化的部位就会更换，此时怪物一定会做出咆哮动作，要十分注意。成功讨伐它们后能够得到对应的狞猛化素材和狞猛化狩猎の证，不过这些素材只会出现在任务报酬中，剥取是无法获得的。



对狩猎有用的道具

ペイントボール

大型怪物会在区域间来回移动，为了防止走丢，当发现了怪物后，可以用ペイントボ－ル为怪物打上记号，这样怪物就会在小地图上显示出来。另外弓箭用的ペイントビン和弩炮用的ペイント弹也有一样的效果。

千里眼の药

可以短时间内显示怪物的的位置，适合在怪物走丢后使用。

落とし穴（落穴）、シビレ罠（麻痹陷阱）

能在一定时间内限制怪物的行动，这时猎人可以尽情地攻击，另外要捕获怪物的话也必须先设置陷阱。

陷阱肉

毒生肉、麻痹生肉（シビレ生肉）、睡眠生肉（眠り生肉）的统称，部分怪物在未发现猎人或疲劳时会吃下区域里设下的陷阱肉，从而陷入对应的异常状态。

大タル爆弹、大タル爆弹G

设置后可以通过攻击引爆，能无视怪物的肉质给予固定伤害，但要注意爆炸对猎人也有效，引爆前最好先远离。

こやし玉

主要的作用是可以让大型怪物强行换区，在需要同时对付两只怪物的任务中非常有用，另外中了怪物的拘束攻击也可以用こやし玉来挣脱。

闪光玉

强烈的闪光能暂时夺取怪物的视力，让它无法针对猎人做出攻击，但要注意这段时间怪物仍有攻击能力，疲劳状态中被闪中的话会安分一点。

音爆弹

对怕巨大声响的怪物有特效，能暂时封住它们的行动，但使用时机有讲究，一般是怪物使用某些特定招式时。

けむり玉

当怪物未发现猎人时，使用けむり玉可以暂时遮蔽怪物的视线，这样除非猎人走到怪物身边或攻击怪物，它都是无法发现猎人的。利用这个效果，当进行在同一个场地同时对付两只怪物的任务时，可以使用けむり玉遮蔽其中一只怪物的视线，营造一对一的局面。

新怪物攻略





跳狗龙

弱点部位

尾

弱点属性

火

可破坏部位

头、尾



主要招式

侧撞： 侧过身子往前方撞击。使用后会在原地做威吓动作。

连续抓： 往前方使出两次抓击，使用时会向前移动。

二连踢： 往左侧跳一小步后，依次往右前方和左前方使出小幅度的飞踢。使用速度较慢，及时离开攻击轨迹即可。

尾立飞踢： 用尾巴把身体撑起来，对准攻击对象后用飞踢冲向目标。伤害高，瞄准攻击对象前会在原地连续小幅转向，可利用这一点围绕它打游击战，让其无法发动飞踢，不过要注意尾立状态下，两脚的划动是有攻击判定的。

愤怒尾锤： 在原地跳跃，边转向边用尾锤砸向地面。必定会连续使用两次，最好等其攻击结束后再发动反击。



狩猎要点

跳狗龙的行动比较灵活，喜欢跳到猎人的斜侧面再发动攻击，不过一般这种攻击的动作都比较慢，还是有足够的时间回避的。比较麻烦的招式就是连续抓，虽然这招的伤害一般，但发动速度快，移动距离也长，只是移动回避的话很容易被打中，所以看到跳狗龙直线向自己冲过来的时候最好先采取横向回避，看情况行事。

跳狗龙伤害最高的两招就是尾立飞踢和愤怒尾锤了。尾立飞踢的动作很明显，准备冲向目标时会有很显眼的准备动作，横向回避即可。也可以在其转向瞄准目标时绕着它进行游击战术，但要注意跳狗龙有可能会用尾巴进行后跳的动作，这个时候玩家就处于其攻击轨道内会非常危险，所以游击战术时要切记不要贪刀。因为跳狗龙的尾巴是弱点，所以瞄准尾巴发动攻击是讨伐它的最佳方式，但此时就要注意它的愤怒尾锤。跳狗龙使用这招时只会顺时针转向，所以攻击时站在其右后方会比较安全。

夜鸟



弱点部位

头、尾

弱点属性

水

可破坏部位

头、翼、尾

主要招式

突进：慢速度朝猎人接近，过程中带蹭伤判定。

超音波：一般状态时为直线，发怒后会变为扫射，中了的话会陷入睡眠状态，可以在未倒下前使用元气ドリンク解除。上位时扫射版的角度更广。

下压鳞粉攻击：飞上天后向目标下压，同时在落点周围散播大量的鳞粉，碰到鳞粉的话会陷入混乱状态，注意鳞粉区域会在场地上保持一段时间，要避开这个区域行动，并且之后夜鸟还可能朝猎人的方向把鳞粉区域扇过来。上位时这招后有可能直接接超音波。

空中突袭：快速升空用爪子向目标发动袭击，动作非常快，不过只有蹭伤判定，避免从正面接近基本很难中。

空中鳞粉突袭：做出一个威吓动作后，飞到高空用爪子向目标发动袭击，接近目标时还会同时散播鳞粉，中了会陷入混乱状态。可以朝两侧翻滚回避来躲。

回转攻击：以自身为中心作出两次各180度的回转攻击，发怒后带鳞粉效果，中了会陷入混乱状态。从夜鸟两侧接近时要注意。

滑翔：飞上天朝目标直线突进，有针对正面和背面两种版本，正面起手动作为后跳，而背面的则是在发动前有一个扭头朝后看的动作，看到这两个动作后就可准备回避或防御了。

狩猎要点

狩猎夜鸟时要注意两种异常状态，一是由超音波引起的睡眠状态，不过两招超音波都是针对其正面的招式，横向回避后就可反击，如果中了可以在未倒下睡觉前使用元气ドリンク解除，有随从猫或同伴在场让他们打自己一下也能解除；二是本作新增的混乱状态，中了的话方向的操作会颠倒，可以使用にが虫解除，同样也可以让随从猫或同伴打自己来解除，另外如果习惯了上下左右颠倒的操作就基本可以无视这个状态，这样在其使用下压鳞粉攻击后反击的机会更多。

夜鸟的弱点在头部和尾部，但正面的攻势比较凌厉，平时最好以攻击尾部为主，等乘骑或倒地后再攻击头部。立回时保持在其侧面两三个身位即可，这样就算遇到回转攻击和下压鳞粉攻击都比较好躲。夜鸟可破坏部位有头、翼、尾，头和尾是弱点部分，针对其弱点攻击时顺带也破了，翼的话可以趁其使用完回转攻击或使用超音波的时候破坏，不过要注意翼前端的爪子部分比较硬，斩味不足时会弹刀。

电龙



弱点部位

头

弱点属性

冰

可破坏部位

头、背、翼、尾（2 段）

主要招式

电气吐息：地上和空中都会使用，吐息分成直线电球和 S 状前进的电柱两种，得看准移动轨迹来躲。

头冠攻击：地上和空中都会使用，用头冠向前方目标砍去，电荷状态攻击范围和威力增加。

翼爪拍击：地上常用招式之一，抬起翼爪拍向前方目标，竖向攻击判定比较大，往另一边没抬起的翅膀方向移动反而没那么容易中。

翼爪横扫：地上常用招式之一，使用前会先振动一下翅膀，然后对前方目标横扫，一般为左或右的单独横扫，不过有时会左右连续横扫。招式结束后有很长的空隙，是攻击的好机会。

地上突进：地上的直线型突进，突进速度很快，使用前会有一个双翼放低的准备动作，看到这个就要准备回避了。

尾巴拍击：针对斜后方目标的招式，电荷状态时还会放出直线的电流。

空对地突进：空中才会使用的招式，突然提升高度向目标俯冲，着地后还会保持突进状态前进一段距离。虽然是直线攻击，不过攻击判定很大，而且升空后不好判断它朝那个目标攻击，容易被误伤，必要时要果断选择飞扑。

空中尾刺攻击：空中专用招式，当猎人位于其下方时就会使用，虽然是用尾部的尖刺部分进行攻击，不过攻击判定比尖刺部分要大得多，中了会被麻痹，接着它很有可能接空中压杀，所以要尽量少待在飞行中电龙的下面。

空中压杀：空中专用招式，回转升空后突然落下，是电龙威力最大的一招，虽然判定很大，不过攻击距离不远，当然，怕被误伤最好的办法就是飞扑或防御。招式后电龙有很长的空隙，可马上反击，

狩猎要点

电龙最大的特点是在使用了头部、翅膀、尾部进行攻击后，这些部位就会蓄电，电量蓄到一定以上时该部位会变为电荷状态，使招式的威力、范围和速度得到提升。不过电荷状态时该部位的肉质也会软化，伤害吸收变高，而且这时该部位受到一定伤害以上的话还可将电荷状态打破，让电龙出现较长的硬直，所以电荷状态对于我方来说就是一把双刃剑，虽然攻击时风险变高了，但获得的回报也较高。顺带一提的是电龙中了麻痹陷阱后 3 个部位都会马上进入电荷状态。

一般状态时电龙的弱点在头部，但这时能打头的机会不多，可以等其蓄电后攻击其他部位，如面积很大非常好命中的翅膀，打出硬直后再攻击头部。电龙可破坏部位有头、背、翼、尾，头、翼和尾都是蓄电部位，很容易就能破坏，而背部可以借助乘骑攻击或者空战风格的跳斩来破坏。





斩龙

弱点部位

头、喉

弱点属性

水

可破坏部位

头（2段）、背、前脚、尾（2段）

主要招式

噬咬： 分为针对前方目标的前咬和针对侧面目标的转身咬两种，常用前咬在攻击的同时还能迅速拉近距离，建议往斩龙的左面横向回避。而从斜后方接近斩龙时则要注意转身咬。

吐息： 分为单发、三连发和设置型三种，单发为直线型，三连发为左中右三个方向，设置型为小跑一段距离后在目标附近留下熔岩，接着熔岩再发生爆炸，另外这招之后很大几率接跳跃砸尾。

尾巴横扫： 从后往前将尾巴呈半圆轨迹向猎人甩去，过程中尾巴一侧都有攻击判定，要往身体的一侧回避，还有尾巴状态为红刃时会带火属性伤害。

转身攻击： 先走到猎人身后，然后转身的同时用尾巴攻击它后方的猎人。

砸尾： 分为近距离的普通砸尾和远距离的跳跃砸尾两种，都是针对正面目标的招式，发怒时跳跃砸尾会增加为两段攻击。

尾巴居合斩： 斩龙的必杀技，用嘴从左边咬着尾巴蓄力，大约2.5秒左右后向前方使出大范围的横扫攻击，攻击速度快伤害高，在这招攻击范围内时最好选择防御或飞扑，如果离得较近可以往其背后躲。

煤渣点燃： 点燃嘴里的煤渣，动作为嘴巴朝天并冒火，之后噬咬会带火属性伤害。这招没攻击判定，是攻击的好时机。

磨尾： 用牙齿打磨尾巴，动作上有点像尾巴居合斩，不过是从右边咬着尾巴，这招没有攻击判定，同样是攻击的好机会。

狩猎要点

斩龙有两种特殊状态，第一种是尾巴的，一般时尾巴为蓝刃状态，这时尾巴的肉质较硬；当斩龙使用某些招式时尾巴会在地上打磨，重复几次后尾巴就会变成红刃状态，这时尾巴的肉质会软化，同时用尾巴使出的招式带火属性伤害；红刃状态用尾巴持续攻击一段时间后会变成锈刃状态，这个状态即使打磨尾巴也不会变红刃，需要它使用了磨尾后才会变回蓝刃。第二种是用招式“煤渣点燃”引起的“火口”状态，这时噬咬会带火属性伤害，不过如果这个状态中头部受到一定程度伤害的话可将状态打破，造成倒地硬直，是非常好的输出机会。

虽然斩龙的弱点位于正面的头部和喉部，不过其正面也是最危险的地方，战斗中最好保持在其斜前方，等它出砸尾、噬咬等攻击后上前反击，另外斩龙的攻击多为单发，有信心的猎人不妨尝试武士道风格，瞬间回避后可获得较多的攻击机会。斩龙可破坏部位有头、背、前脚、尾，不过它个头很大，都比较难打到，依靠乘骑或者打破“火口”状态的倒地硬直时进行破坏是比较好的方法。

泡狐龙



弱点部位
头
弱点属性
雷
可破坏部位
头（2段）、左前爪、右前爪、背鳍、尾（2段）

主要招式

噬咬：往前方使出噬咬，有时会连续噬咬两次。

三连泡泡：往前方广角三向放出三个泡泡，然后漂移到目标后方。

残留泡泡：原地跳起侧移并甩出几个泡泡，泡泡落地后会残留一段时间。

连续泡泡：连续往前方吐出两组泡泡，第一组为广角三向的三个小泡泡，第二组为往自身左右前方吐出的两个大泡泡。远离后可减低回避难度。

后跳泡泡：后跳并往原本的位置放出巨大的泡泡。

扫尾：迅速跳起并用尾巴扫向前方，横向回避即可。

甩尾泡泡：侧着身子，然后原地回转扫尾，同时放出三个泡泡。扫尾时自身有可能往前方或后方进行位移。

连续扫尾：对着目标连续扫尾。攻速较慢，每次攻击都会修正攻击位置，第一次扫尾时会出现红色泡泡。

漂移拍尾：以圆弧轨迹漂移到目标面前并用尾巴拍击，之后会做出威吓动作。漂移时身体有攻击判定，看到这招时横向移动即可避开。

前冲：直起身子蓄力，再往前方砸去并滑行一段距离，前身砸下时会产生往左右前方和正后方飞行的大泡泡。

滑行冲刺：全身贴在地面往前方快速滑行，之后可能会派生喷水扫射或第二次滑行冲刺，冲刺时会放出绿色泡泡。

喷水扫射：弯曲身子后跳到目标侧面，或滑行冲刺后从嘴中喷出水柱，并逐渐横向扫射，扫射幅度约为180度，半径较小。

全方位喷水扫射：原地蜷缩后，从嘴中喷出水柱，并逐渐从左往右扫射，途中身体朝向也会改变。扫射幅度约为360度，半径较大。蜷缩时尾巴会对着目标，只要保持在其左侧即可避开。

天璇龙狐转：愤怒后才会使用。先使用后跳泡泡，然后原地甩出三个广角三向的泡泡，最后跳到高空冲向目标并在原地做回转漂移，之后会做出威吓动作。泡狐龙伤害最高的招式，因为招式太长，而且最后一下追向性不强，所以很容易就能走出攻击范围。



狩猎要点

泡狐龙的招式很多，而且乍看都非常相似，让不熟悉的玩家觉得眼花缭乱，确实不负“妖艳之舞”的美名。一旦熟悉其攻击方式后，泡狐龙就变得不堪一击了，首先泡泡状态分为泡泡状态【小】和泡泡状态【大】，小泡泡状态对玩家的行动并无影响，可以安心战斗，而大泡泡状态虽然无法进行攻击，走位也会变得困难，但移动速度会比平时要快，回避动作直接变成了飞扑，对于回避泡狐龙的攻击非常有帮助，只要被攻击到即可解除，虽然可能会拖慢战斗节奏，但不至于让自己处于劣势。另外泡狐龙的部分招式会丢出红色或绿色的泡泡，碰到红色泡泡能增加猎人的攻击力，绿色泡泡则有回复作用，是要避免染上泡泡状态还是获得 BUFF，就看玩家自己的选择了。

打泡狐龙的要点就在于后制反击，因为它的招式大多都是出手快收尾慢，而且都很好回避，更别说用武士道风格，可以无视很多原本需要远离的招式。在不熟悉其攻击招式前多观察其行动，然后找到收尾空档进行反击。对于喷水扫射、连续泡泡这种攻击动作慢的远程招式最好集火猛攻，打出硬直会出现掉落物。泡狐龙的爪子很硬，将其破坏是非常难的事，好在它的爪部素材可以在报酬和本体剥取获得，所以建议要爪子素材的玩家集中精力将其击败，不要花过多的时间在爪子上。



弱点部位
头、鼻

弱点属性
火

可破坏部位
头（2 段）、鼻、四只脚

主要招式

装备雪甲： 四脚没有雪甲覆盖时才会使用。把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后把冰雪喷到自己身上，此时在其身边会陷入雪人状态。

吹雪： 把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后喷往前方并扫射，被命中会陷入雪人状态。

扫雪： 一边前进，一边用鼻子往两侧扫雪，被命中会陷入雪人状态。

雪球： 用鼻子从地底抽出雪球，雪球会砸向面前的目标。

喷射雪球： 把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后往前方喷出最多三个雪球。

头顶： 甩两次头，然后把头埋在地上往前方推雪，被雪块砸中会陷入雪人状态。只要不站在其正前方即可。

横扫： 甩一下头，然后以自身为圆心，用鼻子进行半圆轨迹的横扫。

叩击： 用鼻子砸向前方，叩击前右前脚会抬高。

吸取： 用鼻子把面前的敌人吸到自己前方。

踩脚： 踩一下前脚，脚上的雪甲会往周围溅射。

转身重压： 抬起上半身，对准目标后压下，身体前方有地震判定。

超重压： 高高抬起上半身，对准目标后压下。如果前脚有雪甲的情况下，前脚的雪甲会往周围溅射，附带冰属性异常状态。

超重压＋踩脚： 超重压后不断踩脚，四脚的雪甲会带冰属性异常状态四处飞溅，使用后四脚的雪甲全部消失。

拘束攻击： 使用前鼻子会往左侧吸气，然后把鼻子从右往左横扫。

狩猎要点

巨兽的体型非常巨大，所以攻击范围也非常大，战斗时虽然待在它的后面十分安全，可一旦贪刀就有可能被它的横扫或转身重压打中，而且除了头和鼻子外，巨兽其他部位的伤害吸收都比较低，一直攻击其后方不怎么效率，再加上其巨大的体型，被遮住视线看不清状况而猫车的现象时有发生。巨兽会给自己装备雪甲，被雪甲覆盖的部位伤害吸收较低，将其破坏后才能进行有效输出。这里建议先集中火力攻击它的后脚，破坏后脚可以造成巨兽长时间的硬直，此时再集中火力攻击头部，之后换其他脚集火，如此反复直到将其讨伐，要注意只有把脚打到出现疤痕才算完全破坏。

巨兽的血量很厚，推荐使用近战武器配上空战风格，一来可以增加“乘骑”这一控制手段，二来还能避开吸取、雪球等攻击。另外与巨兽作战很容易陷入雪人状态，影响讨伐效率，最好带上足够的消散剂来战斗。



骸龙

弱点部位

龙骨末端、背部中间、口

弱点属性

龙

可破坏部位

口（2段）、背（2段）、外壳（2段）、本体头壳（2段）、左右侧蓝色烟雾喷出口

主要招式（第一阶段）

撞击：全身缓缓升起，然后往前方冲刺一大段距离。看到准备动作后要及时收刀回避。

砸击：伸长龙骨往目标砸去。准备动作比较明显，看到龙骨的龙头对着自己就立即横向回避。

龙骨换装：两个龙骨伸入地底后，把龙头骨换成其他部件再次登场。部件有火属性龙头、爆破属性龙头、电属性龙头、锤子和带绿色黏菌的龙头五种。换装后砸击的范围会有所改变。

喷射粘液：对着目标喷出蓝色液体，被命中后会陷入粘液状态。

钻地攻击：全身钻进地底，然后龙骨从目标脚底钻出。

粘液扫射：钻地攻击时才会使用，龙骨延迟钻出地底，但端部有蓝色液体，然后以自身为中心向外全方位扫射。贴近龙骨即可无视这招。

巡游：全身钻进地底后，在场地边缘出现并缓慢移动，移动时会定期横向喷射粘液，也会往空中喷出粘液，粘液会在目标头上落下。

主要招式（第二阶段）

叩击： 头部往后退，然后把头甲砸向前方。看到准备动作后要立即后退离开头甲的遮盖范围。

龙骨换装： 两个龙骨伸入地底后，把龙头骨换成其他部件再次登场。部件有火属性龙头、锤子、带绿色黏菌的龙头和电属性龙头四种。换装后砸击的范围会有所改变。

砸击： 伸长龙骨往目标砸去。准备动作比较明显，看到龙骨的龙头对着自己就立即横向回避。

钻地粘液喷射： 龙骨钻进地底，然后蓝色粘液从目标脚底喷出，愤怒后蓝色粘液变成红色激光。

大型激光： 愤怒后才会使用。两个龙骨抓紧地面，口部发生能量聚集，然后吐出大型激光并缓慢地横向扫射，伤害很高。在发射前，对口部丢出2个捕获用麻醉玉，能让其停止发射并产生硬直。



狩猎要点

骸龙是本作下位升上位和HR解禁任务中出现的大型怪物，地位等同于历代的老山龙、豪山龙等。虽然名字看上去看着像龙，但其实本体是个巨大的类似乌贼的生物。骸龙共有两个阶段，第一阶段并不会暴露它的本体，看着像用骸骨做成的双头龙，然而在第二阶段可以明显看出其实所谓的头只是它的两个触手，也称为龙骨，所以下文直接把它的骨龙头叫做龙骨。

骸龙无论什么时候，在被骨头覆盖的肉体处都会散发蓝色气体，一旦碰到就会进入粘液状态，此时只要进行回避动作就会立即陷入骨团状态，比较麻烦，建议带上消散剂。它的龙骨可以轻易破坏，每次破坏都会掉落“古びたバリスタ弹”，可以拿到场地边缘的炮台使用，发射间隔比支给箱内的“バリスタの弹”短，非常好用；支给箱内的单发式拘束弹能够束缚它的动作，给我方营造大量的输出机会。

第一阶段主要攻击骸龙的两个龙骨，当龙骨上的骨片都被打落时，龙骨会暂时消失，把两个龙骨上的骨片完全破坏后，本体会倾斜倒下，此时位于其背部中间的弱点就会暴露（有彩虹色光芒的部位），集中火力攻击可以轻松破坏背部。骸龙在场地边缘巡游的时候也可以用“古びたバリスタ弹”或“バリスタの弹”远程破背。

第二阶段骸龙会露出原本看似尾部的本体，龙骨的分布位置移至头部两侧。这个阶段，建议集中火力攻击其中一个龙骨，把一个龙骨打掉后，口部的蓝色气体就会消失，可以安心地对伤害吸收最高的口部进行输出，但还是要注意它的叩击。造成一定伤害后，骸龙会倒下，此时可以从头部爬上背部的弱点处挖掘素材，还能放巨龙爆弹造成更大的伤害。使用巨龙爆弹时建议放在头部最前端的位置，可以顺便破坏口部。第二阶段的骸龙生气后口部的蓝色气体消失，但口中会闪烁红色的闪电。此时的骸龙与粘液相关的技能不再射出蓝色液体，而是变成了红色激光，伤害增加。

下位骸龙只有第一阶段，造成足够伤害后击退；上位骸龙受到一定伤害后会转换阶段，每个阶段均会出现两次。另外在龙骨换装后，对换装后的龙骨丢出音爆弹能够造成硬直，对第二阶段的骸龙口部丢出捕获用麻醉玉也能造成短时间的硬直。

因为骸龙龙骨部分的位置判定较大，所以建议用空战风格的武器作战，可以轻易进行二段跳并无视掉大部分攻击地面的招式。左右两侧的喷出口和本体头壳可借助“バリスタの弹”破坏。



狩猎风格的加入让战斗多出了不少新打法，一些冷门武器也瞬间崛起。游玩过程因狩技的出现而更有激情，联机时中二的定型文和狩技配合让战斗场面甚是欢乐。因为本作没有过分强调高低差，所以游戏手感也比《MH4G》好出不少。



RPG	角色扮演	
PSV	神圣王国 グランキングダム	
Spike Chunsoft	日版	2015年11月19日
对应PSV TV	1人	6998日元

Spike Chunsoft近几年来开发出了几部质量非常不错的作品，继今年2月份发售的《忧世浪士》后，11月19日又再次发售了最新原创作品——《神圣王国》。玩家将在一个剑与魔法的舞台上组建自己的佣兵团，不断招募同伴并扩建佣兵团来提高自己的声望，最终参与大陆中四大国之间的战争。游戏拥有丰富的职业种类以及海量的技能任务，还可以在在线模式下与其他玩家的佣兵团一决高下。事不宜迟，赶紧进入正文内容吧。

文 格兰霍特团长
编 白菜 美编 香山

攻略透解
Guide Through

基本操作

键位	据点	大地图	战斗
方向键 左摇杆	选择项目	部队移动	←/→为角色移动、配合L键为更改角色方向、↑/↓为在战线之间进行切换（※2）
右摇杆	–	查看当前地图	进入势力调查模式（※3）
○	确定	调查	使用设定好的技能
□	连接网络/查看任务迷你地图	自动进行剧情对话/打开任务菜单	使用设定好的技能
△	打开部队菜单	剧情时查看之前的对话内容/打开部队菜单	使用设定好的技能
×	返回/取消（※4）	快速跳过地图状态/待机	结束当前回合
L	–	切换目标	←或→配合L键为更改角色方向/发动濒死救援（ガッツ）
R	–	快速对话/切换视角	切换角色当前设置的技能页面/让敌方角色行动高速化
SELECT	–	–	重置本回合的行动（被攻击或执行指令行动后无法重置）

※1.部分操作需要依靠触摸完成。
※2.切换战线时如果对面有敌人的话，可以直接进入跳线攻击状态。
※3.双击屏幕也可进入势力调查模式。方向键为调查当前目标的状态，右摇杆/L/R键切换调查目标。
※4.通过取消回到标题画面时会自动保存游戏进度。

基础系统

据点菜单



クエスト：选择主线或支线任务。
战争：派遣或参与战争。
方针：与四大国签订契约、雇佣团员或分配佣兵团的育成方针点。
道具屋：购买道具。随着佣兵团等级上升，可购买的道具种类也会增加。
训练：修得技能、作成奥义书或提升角色的素质。
情报收集：查看四大国的国力或游戏教程。
首都へ移动：移动到四大国的首都进行购物，锻冶装备等活动。

任务种类（クエスト）



本作的任务一共分为主线任务、支线任务以及在线任务三大类。三类任务的特点如下：
主线任务：显示为绿色，通常限制回合数较长，会给予玩家一定的道具支持。
支线任务：显示为蓝色，整体难度较高。在玩家等级超过支线任务的推荐等级后，还可以自行调整任务的难度，难度越高，完成任务后获得的报酬也就越好。
在线任务：包含了战争任务以及红色的VS任务，需要玩家连接到PSN后才能执行。前者可以参与四大国之间的战争任务从而获得报酬，后者则是与其他玩家进行竞技来夺取奖品。

リゾネ-ル大陆探索



主要让玩家练级、赚钱以及收集素材的探索模式，同样是在**クエスト**菜单中选择。该模式开启后会随着玩家佣兵团的等级提升而逐步开放不同等级的地图，玩家可进入对应的地图内进行探索，回收素材和宝箱。在探索模式下没有回合限制，被全灭了也只需10个回合就能自动复活。该模式下每块地图出现的宝箱数量、素材种类几乎都是固定的，想要收集大量的素材必须多探索各种不同等级的地图，而游戏中一共有17张地图供玩家探索。在地图上玩家还会遇到出售各种设计图的商人，购买设计图后可以在各大国的锻冶屋内制作对应的装备。另外每块地图上会出现3名不同的赏金首（金色的棋子上附带G符号的就是），这种敌人的强度非常高，如果玩家能击破它的话，可以获得一定的金钱和道具作为奖励，遇到的话可以尝试挑战一下。

部队育成方针

在方针菜单中玩家可以看到我方部队培育的具体方针。部队培育主要分为三种类型，分别为育成ボ-ナス、报酬ボ-ナス以及名誉ボ-ナス，对应提升玩



家在战斗、作战以及完成任务时获得的经验值、金钱以及声望。这三项育成方针中玩家只要达成指定要求就可以为其分配方针点，完成的任务要求大致就是完成指定次数的任务，购入指定道具或使用指定次数的技能等等。育成方针的方针点有上限，在育成画面右上角可以看到目前尚未分配的方针点数，而在选择项目时按□键可以重置方针点。随着玩家佣兵团等级的提升，可用的方针点上限也会逐步增加。

素质&クラスアップ



当玩家进入佣兵团后，可以在“方针”内的“团员雇佣”一项花钱雇佣不同职业的角色加入自己的部队。在雇佣时除了可以看到雇佣所需金钱外，还能看到角色的素质以及初期携带技能。本作的每一名角色都拥有9项基本素质（查看时只能看到除SP外的8种，选择分配初期点数时才能看到SP的素质），这9种能力会影响角色在升级时分配能力点带来的额外加成，素质最低为F，最高为S。素质越高的能力，分配能力点数时获得的额外加成也就越多。举个例子，素质为C的能力只需分配5点能力点就能额外增加1点能力，而素质为F的能力需要分配8点能力点才能额外增加1点能力。

在游戏初期，玩家可雇佣的角色一般整体素质都只会有F或E，随着游戏流程的深入以及玩家等级的提高，可雇佣角色的能力素质才会逐步提升。不过角色的基本素质其实也是可以强制提升的，只是条件苛刻、代价巨大：需要角色提升到至少20级以后，在训练中选择**クラスアップ**，然后使用特殊道具熟练书或觉醒书来强制提升。每提升一次后，指定能力素质会提升1～2个级别，但角色的等级会直接降为1级，提升前一定要想好。

角色能力&初期数值



在雇佣角色时除了可以看到角色各项能力的素质外，界面上方还会显示雇佣角色的初期点数，初期点数高的角色一般基础能力素质也会偏高，雇佣后玩家可以先分配这些初期点数到角色的各项能力上。在雇佣角色界面的左下角还可以看到当前角色的行动力和重量，行动力影响角色每回合行动顺位，重量影响角色受到攻击后是否会被吹飞。角色右下角则是自带的被动技能以及地图技能，被动技能会在角色职业所能附带的类型中随机选择一种，而地图技能则完全随机，这几个项目也是玩家在雇佣角色时必须注意的要点。以下是本作中9项基本能力对角色的影响：

力：影响物理攻击力，能力越高造成的物理伤害越高。

体力：影响物理防御力，能力越高承受物理伤害越低。

魔力：影响魔法攻击力，能力越高魔法的威力越高。

加护：影响魔法防御力，能力越高承受魔

法伤害越低。

技术：影响经验值。能力越高，角色行动以及任务结束时取得的经验值越多。

敏捷：影响移动槽。能力越高，角色每回合行动时移动槽越多，移动时的速度越快。

活力：影响行动槽。能力越高，角色每回合行动时的行动槽越多。

生命：影响生命力。能力越高，角色的最大HP越高。

SP：影响辅助力。能力越高，角色的最大SP越高。

四大国首都



在据点菜单中选择“首都へ移动”可以进入各个国家的首都。在首都内可以打听情报，调查该国家的基本国力或与NPC对话获得一些报酬。各国的市场内能够执行锻冶装备、购买素材等行动。当玩家在战争中与任意一国签订契约并完成任务后，可以提升对应国家的声望，声望提升不但能够增加该国商店可供购买的素材种类，还能够降低价格，且声望越高效果越明显。反之部分国家的声望过低，或没有与其签订契约的话，该国家的商店也无法使用。另外不同国家的商店可购买到的素材也会有区别，不要长时间只和一个国家签订契约。

装备制作&强化&合成

玩家在**リゾネール**大陆的地图中随机遇到商人并购买制作图纸后，就可以在四大国的锻冶屋内进行装备的制作、强化以及合成了。制作可以使用指定的材料制作特定的装备，后期一些强力装备需要这种方法才能获得；强化比较特殊，并不会



强化装备的基本能力，而是增加装备的打孔数，可以镶嵌各种辉石来进一步提升能力；合成则是在两件装备之间进行，合成后的装备限制等级通常会降低，而能力则会平均化，是可以让一些等级较低的角色尽快使用高级装备的方法。

辉石镶嵌



除了武器、防具本身可装备外，玩家还可以在装备的各个打孔上镶嵌辉石。辉石的种类繁多，有直接提高角色指定数值的，也有增加指定类型的技能威力的，还有装备后能够增加指定类型的技能继承值的。一般刚买来的武器打孔数比较少，玩家可以用强化的方法增加装备的最大打孔数。需要提醒玩家的是，增加技能的威力或继承值的辉石有类型之分，例如四角形、六角形和圆形等，这些辉石必须对应相同类型的技能才会生效：例如战士的技能“ブランデッシュ”是六角形的近接技能，玩家必须装备六角形近接类技能威力上升、或继承值一定比例增加的辉石才会对该技能产生效果，装备的时候要注意对应。

全职业特点解析

本作的职业一共分为近接、射击、魔法和特殊四大种类，每个种类又细分为数个职业，共计十三种。不同种类的职业在能力成长倾向、可习得的技能以及使用方法上都有明显的区别，那么玩家在部队搭配上应该如何选择职业呢？下面就来分析一下职业之间的特点和优势。

近接类

战士（ファイター）



近接职业中最具代表性的职业，由于可以单独装备盾，使得防御时的耐久值要比其他近接职业高出一大截，很适合充当肉盾型角色。攻击方面比较平庸，升级后可以习得大量的近接攻击技能，玩家可以自由组合出适合自己的连段技能。战士中期可以习得帮助队友抵御伤害的防御技，更能保证同伴的安全。相比较其他近接职业，战士的泛用性要高出很多，初期建立部队的玩家建议都配备一名。战士的缺点在于魔法防御稍低，同时又为肉盾型角色，实战中往往HP消耗过快，可以使用辅助或回复型的奥义书来弥补一下。

攻击技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
スラッシュ	四角形	40	75	邻接	–	对目标敌人造成伤害
サイドエッジ	四角形	45	95	邻接	–	对目标敌人造成中等伤害
トライセイバ–	四角形	90	60	邻接	–	高速连续斩，对目标造成数次伤害
ブレ–ドアッパ–	六角形	95	195	邻接	–	对目标使用具有吹飞效果的斩击
ハイスラッシュ	四角形	65	105	邻接	–	对空斩击，目标处于空中时伤害增加50%
スカイブレ–ド	六角形	185	265	邻接	–	对空强力突击，目标处于空中时伤害增加50%
スピンセイバ–	六角形	155	80	邻接	–	旋风斩击，击中目标后可将敌人吹飞
スライドエッジ	四角形	95	160	邻接	–	突击目标，目标为射击职业时伤害增加50%
フラッシュソ–ド	六角形	175	300	邻接	–	快速突击，目标为射击职业时伤害增加50%
ブランデッシュ	六角形	230	440	邻接	–	附带吹飞效果的攻击
ソ–ドピアス	四角形	105	170	邻接	–	附带牵制效果的突击技，目标为射击职业时伤害增加50%
シャ–プエッジ	六角形	135	75	邻接	–	连续下段斩，对目标造成数次伤害
シ–ルドバッシュ	四角形	50	105	邻接	–	使用盾攻击对手，可将对手打退
ブレ–ドチャ–ジ	圆形	300	785	邻接	3	蓄力的强力一击，对范围内的敌人造成大伤害

防御技能

名称	消费行动力	防御范围	可使用最大次数	效果
リダクトガ–ド	全部	自身周围	–	神圣防御，使周围需要消耗HP的技能消耗量减少50%
ト–タルガ–ド	全部	自身周围	–	代替我方防御，承受周围的角色受到的伤害，防御时剩余的行动槽越多，耐久值越高
ペインガ–ド	全部	自身	–	仅限一次，自身受到的伤害无效化

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
セルフヒ–ル	60	自身	5	自身的HP回复20%
バ–ストヒ–ル	150	自身	1	自身的HP回复50%
リリ–スゲイン	100	周围	3	解除自身周围角色的异常状态，被解除的角色下一次攻击力提升30%

枪兵（ランサー）



同是物理近接职业的枪兵最大特点在于攻击距离长且范围广。枪兵的普通连击就包含了可以同时攻击到自身附近一定范围的技能，当枪兵位于战场最中央的战线时，范围攻击技能可以一次攻击到所有战线的目标，即使无法造成太大的伤害，也能出其不意破坏对手的防御。枪兵还拥有一些强力的蓄力技能，不但能破坏对手防御还能将其击飞，在对付一些行动力或耐久值高的敌人时有奇效。不过枪兵的弱点在于自身的行动力并不高，且防御偏低，在面对敌人的围攻时存活能力要比战士低上一个等级，且技能中没有太多的辅助能力，无法很好地支援后方同伴。枪兵在攻击时还要注意攻击范围内是否有我方同伴，以免误伤。

攻击技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
スラスト	四角形	45	85	邻接	–	突击对手，对手处于隐身状态时伤害增加50%
ロックビ–ト	四角形	50	105	邻接	–	挑空攻击，可将对手打至空中
スピアブロウ	四角形	180	315	周围	–	攻击自身周围一定范围内的敌人
ポイズンランス	四角形	100	100	邻接	–	附带毒属性的攻击，能对目标造成数次伤害
ブレイブランス	四角形	90	140	邻接	–	对斜上方的攻击，对手处于空中时伤害增加50%
ラピッドスピア	四角形	110	50	邻接	–	连续突进攻击，对手处于防御状态时伤害增加20%
レックスパイク	六角形	110	235	邻接	–	挑空攻击，可将对手打至空中
ブロ–ドスピア	六角形	95	210	邻接	–	附带上段特效的攻击，对手处于乘骑状态时伤害增加50%
ヘビ–スパイク	六角形	135	300	邻接	–	附带上段特效的贯通攻击，对手处于乘骑状态时伤害增加50%
クイックスラスト	六角形	185	70	邻接	–	高速连续突进攻击，对手处于防御状态时伤害增加20%
ワイルドタックル	圆形	300	625	邻接	3	蓄力攻击，范围广伤害高

防御技能

名称	消费行动力	防御范围	可使用最大次数	效果
ガ–ド	全部	自身	–	进入防御状态，防御时剩余的行动槽越多耐久值越高
フェンダ–ガ–ド	全部	自身周围	–	自身周围一定范围内的角色受到蓄力攻击的伤害减少50%

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
リベンジマインド	60	自身周围	1	以减少HP为代价增加下一次攻击的攻击力（最高为50%）
バ–ストヒ–ル	150	自身	1	自身的HP回复50%

贵族（ノ–ブル）



目前惟一一个需要下载才能雇佣的职业。贵族可以看成强化了攻击能力的战士，基本连击的速度极快，很少有因为连续攻击而导致敌人脱离攻击范围的情况出现。贵族所拥有的技能很多，攻击技能更是五花八门，大部分都是附带一定条件来增加攻击力或攻击范围，同时具有一些辅助效果。贵族可以习得一定的防御技和少量的回复技能，灵活运用能够大幅提高自身存活能力。而贵族的弱点在于防御力极其低下，作为近接职业一旦被敌人群起围攻的话很容易死。在实战中要多强化一下防御能力，回复和防御的辅助技能也可以多习得一些。

攻击技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
ハッシュ	四角形	45	105	邻接	–	使用剑攻击前方的目标
ハ–ド スラッシュ	四角形	75	165	邻接	–	释放强力一击攻击前方的目标
ファストハッシュ	四角形	60	70	邻接	–	对前方目标造成数次伤害的剑击
スティングエッジ	四角形	90	215	邻接	–	高速突击，对目标造成伤害
ソ–ド オブナイツ	圆形	380	135	直线	3	蓄力后对直线上的目标造成数次伤害
クラッシュソ–ド	四角形	150	125	邻接	–	3次行动内，根据目标的重量降低其物理和魔法防御力（最高40%）
インパクトレイ	圆形	400	150	直线	3	蓄力的强力一击，对前方直线上的敌人造成伤害，击破目标时支援槽增加量提高50%
ラウンズブレ–ド	圆形	320	490	自身周围	3	蓄力的强力横斩，对范围内的目标造成伤害
コンボスラッシュ	六角	110	80	邻接	–	高速连击，对目标造成数次伤害
ボルト スラッシュ	六角	170	135	邻接	–	带雷属性的斩击，击破目标支援槽增加量提高100%
ラストエッジ	六角	155	300	邻接	–	每增加一次连击提高6%的威力，发动后连击数清0
サイクロンエッジ	六角	185	115	邻接	–	具有挑空属性的剑击，每增加一次连击提高4%的威力

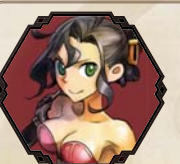
防御技能

名称	消费行动力	防御范围	可使用最大次数	效果
レイジガ–ド	全部	自身周围	–	防御状态下周围我方角色每次受到攻击时，攻击力提升1%
スケ–プガ–ド	全部	自身	–	仅限一次，代替队长承受伤害
ダメ–ジチェンジ	全部	自身周围	1	防御崩坏时，受到的伤害转换为回复

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
ハイアベレ–ジ	50	自身周围	3	进入精神集中状态，下回合攻击伤害的波动值必定最大化
リジェネ–ション	120	自身周围	1	3回合内展开一个结界，在结界内每回合回复30%的HP

铁匠（ブラックスミス）



在物理攻击力和破坏力方面，铁匠是所有职业中最强的。经常一、两击就能破坏对手的防御状态，对付一些敌方的近接职业有着非常出色的效果。同时铁匠的攻击也能极大幅度地削减战场上敌方的各种障碍物耐久值，在攻城战以及遇到敌方的挑战者这种职业时有着很明显的优势。但铁匠的弱点也非常突出，自身的行动力偏低，且攻击时由于重量的原因，拥有一定的吹飞能力，面对一些体重较轻的敌人时，很容易两下就把目标打出自己的攻击范围造成攻击终止，白白浪费输出机会。在战场上遇到这一类敌人（例如会附加各种状态的妨碍之獏）时最好换个角色攻击。

攻击技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
ハ–ド ノック	四角形	35	75	邻接	–	使用锤子给范围内的目标一击
トリプルヒット	六角形	80	60	邻接	–	使用锤子给范围内的目标造成数次伤害
フルスイング	四角形	65	105	邻接	–	使用锤子给范围内的目标一击，对手处于空中时伤害上升50%
フライハンマ–	四角形	60	125	邻接	–	从下往上的打击，具有吹飞的效果
ア–マ–ブレイク	六角形	165	135	邻接	–	破坏对手的防具，使其在行动前防御力和抵抗力下降20%
グラウンド ノック	六角形	140	295	邻接	–	使用锤子叩击地面，给予目标大伤害
メガトンハンマ–	圆形	300	105	邻接	3	强力的蓄力一击，给予范围内的目标无视防御的伤害
スクラップヒット	四角形	55	100	邻接	–	破坏外部装甲，目标为障碍物时伤害提升至150%
レックスタンプ	四角形	80	155	邻接	–	破坏骨接部位，目标为障碍物时伤害提升至150%
ア–ミ–ノック	四角形	110	215	邻接	–	破坏基础部位，目标为障碍物时伤害提升至150%
アトラクトヒット	四角形	50	95	邻接	–	使用锤子殴打目标，目标为障碍物时吸收100%的伤害
ドレインノック	六角形	105	200	邻接	–	打击并解体目标，目标为障碍物时吸收100%的伤害
タワ–アブソ–ブ	六角形	225	450	邻接	–	对空的解体技，目标为障碍物时吸收100%的伤害

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
ウエポンブレイク	四角形	100	85	邻接	–	破坏武器的一击，目标下一回合的攻击力下降20%
バンプスイング	六角形	225	530	邻接	–	吹飞目标的攻击，如果目标撞击在障碍物上时大幅追加伤害

防御技能

名称	消费行动力	防御范围	可使用最大次数	效果
ガ–ド	全部	自身	–	进入防御状态，防御时剩余的行动槽越多耐久值越高

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
ギミックブ–スト	140	周围	3	目标范围内的障碍物耐久值一回合内上升40%

游侠（ローグ）



拥有所有近接职业中最高的行动力是游侠最大的优势，不但能在部队中第一个行动，移动距离和行动次数也是其他所有职业无法比拟的。虽然游侠在战斗中的输出能力是所有近接职业中最低的，不过取而代之的是较强的干扰能力，可以在战斗中隐身、设置各种障碍，限制敌人的行动后再给予其出其不意的一击，之后快速脱离。再加上游侠技能中附带的辅助效果，对症下药的话可以很好地弥补输出方面的不足。注意游侠本身的攻防能力并不高，游击时尽量不要停留在敌方区域的可攻击范围内，一旦被逮住很容易被打成残血状态。

攻击技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
カット	四角形	40	80	邻接	–	使用短剑斩击目标，目标是射击职业的情况下伤害提升50%
スライス	四角形	60	125	邻接	–	从下往上的斩击，目标是队长的情况下伤害提升30%
フリングダガ–	四角形	70	160	邻接	–	十字型斩击，目标是射击职业的情况下伤害提升50%
ブラインドカット	四角形	75	175	邻接	–	横向斩击，目标是队长的情况下伤害提升30%
スクリ–ンナイフ	四角形	85	185	邻接	–	接近对手后重力一击，目标是射击职业的情况下伤害提升50%
サイレントキラ–	六角形	140	95	邻接	–	静寂的一击，目标是射击职业的情况下伤害提升50%
ラウンドスモ–ク	圆形	200	420	自身周围	3	释放闪光弹，对范围内的目标造成伤害的同时附带暗黑状态
デッドリ–スタブ	六角形	300	780	邻接	3	给予目标大伤害，必须在开始时处于隐身状态下才能使用
ダンシングナイフ	六角形	130	45	邻接	–	旋风斩击，目标是队长的情况下伤害提升30%
グリムカッタ–	六角形	150	355	邻接	–	接近对手后重力一击，目标是射击职业的情况下伤害提升50%
イ–グルスライス	六角形	200	400	邻接	–	狙击对手的头部，目标为防御状态时威力上升40
ジャックナイフ	六角形	250	200	邻接	–	进入伏击状态，攻击进入范围内的目标

防御技能

名称	消费行动力	防御范围	可使用最大次数	效果
トラップブ–スト	全部	自身周围	5	强化周围的陷阱，进入陷阱内的目标受到的伤害上升50%

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
ニ–ドルトラップ	100	远距离	5	设置钉子陷阱，触发陷阱的目标受到一定伤害
ハイド	50	自身	5	进入隐身状态，3回合内其他角色无法看到自身的行动
サプライズボム	85	邻接	5	解除原本接触后会爆炸的桶或救助袋陷阱
ギミックボム	85	邻接	3	在目标的障碍物中设置爆弹，给予大伤害

远程类

猎人（ハンター）



作为远程职业，猎人的优势在于冠绝大部分职业的超远射程和持久的战斗力。将其安插在部队中央位置，不需要怎么移动，第一个回合就可以轻松攻击到敌人后方的角色，擅于打断或击杀敌方的魔法角色。在中后期还可以习得范围攻击技，伤害颇高。不过猎人的弱点也非常突出，被近接职业接触后几乎没有任何反击能力，加上自身行动能力并不优秀，短时间内想要脱离会很困难。在战斗中一定要控制好自身与敌人之间的距离，升级时多提升一下敏捷属性。

射击技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
シュ−ト	四角形	75	85	远距离	–	对远距离的目标进行狙击，攻击次数由行动力决定
ロングスナイプ	六角形	300	500	直线	3	射击直线上的目标，给予一定的伤害
ポイズンシュ−ト	四角形	100	90	远距离	–	对远距离的目标进行狙击，攻击次数由行动力决定，并附带毒状态
スパイラルダ−ト	六角形	300	60	直线	3	释放可引发暴风的箭，对范围内的目标造成数次伤害
アロ−レイン	圆形	300	65	大范围	3	释放大范围的箭雨，对范围内的目标造成数次伤害
アシストシュ−ト	六角形	150	140	远距离	–	射击敌方的弱点，处于支援攻击的状态下威力上升50%
チャ−ジハント	四角形	60	60	远距离	–	回旋后射击目标，目标处于蓄力状态时威力上升80%
レッグブレイク	四角形	100	80	远距离	5	对远距离的目标进行狙击，攻击次数由行动力决定，并降低目标下次40%的移动速度
ゾ−ンブレイク	四角形	60	70	远距离	–	根据行动力攻击目标一定次数，如果目标是释放结界的来源，则立刻解除结界
イレ−ススナイプ	六角形	500	770	直线	3	攻击一条直线上的目标，给予其大伤害
トラップアロ−	六角形	300	650	远距离	–	进入伏击状态，给予进入范围内的目标大伤害

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
バ−ストム−ブ	50	自身周围	1	提高脚力，一回合内目标移动时的消耗下降50%
レジストアップ	200	自身周围	3	进入精神统一状态，一回合内目标的抵抗上升20%

枪手（ガンナ−）



用强化版猎人来形容枪手是最适合不过的了。枪手和猎人一样是远程物理职业，但在攻击距离以及攻击手段上有着猎人无法比拟的优势，例如直线型大范围异常攻击技以及远距离范围攻击技，不但能快速打断敌方魔法单位的咏唱，还能有效拖慢近接职业的攻击节奏。枪手技能的习得速度要比猎人快，攻击技能威力也普遍偏高，部分同类型技能威力甚至是猎人的2倍，虽然消耗也会增长，但可以避免一些连击中Miss导致攻击中断的情况发生。要说枪手最大的弱点，就是所有攻击技都需要依附弹药，持久作战力非常差，必须依靠技能或道具来回复弹药数量。推荐想要使用枪手的玩家着重培养物理攻击力，尽可能短时间内干掉对手，最大程度保证自己的持久力。

射击技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
ポップショット	四角形	240	125	远距离	9	发射榴弹，对范围内的目标造成数次伤害
ポイズンショット	四角形	230	410	直线	5	发射毒子弹，对范围内的目标造成伤害的同时附带毒状态
ウィンドバレット	六角形	300	90	远距离	9	释放会引起风暴的子弹，对范围内的目标造成数次伤害
ブロ–クンボディ	四角形	240	375	直线	3	破坏防具的防御性能，使范围内目标的防御力3回合内下降30%
ブラストショット	六角形	400	630	直线	3	释放注入魔力的子弹，能够吹飞目标
スクラップボム	六角形	500	790	直线	1	释放爆炸子弹，目标为障碍物的情况下威力上升100%
トラップキャノン	六角形	280	620	远距离	5	进入伏击状态，对进入范围内的目标造成大伤害

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
ヒ–ルバレット	180	直线	3	释放神圣力量的子弹，回复范围内的目标30%的HP
コンセントレイト	100	自身	3	3回合内提升技能威力20%，仅限于能造成数次伤害的技能
シ–ルドバレット	150	直线	3	释放魔法子弹，提升范围内目标防御力和抵抗力各15%



魔法类

女巫（ウィッチ）



非常纯正的魔法型输出职业，基本技能中包含了各种各样的魔法，单体、直线、范围一应俱全。在战斗中安插在后方进行咏唱，一回合就能造成大量伤害，在歼灭敌方的近接角色方面发挥着无可替代的效果。对于女巫来说，魔力的成长要比其他能力重要很多，在雇佣时尽量选择魔力成长素质较高的角色，再加上装备的弥补，后期一个大魔法逆转战局也不是不可能，培养得好后期会轻松很多。女巫的防御能力非常弱，战斗时尽可能不要靠近敌人，同时在使用女巫的大范围魔法时请确保我方成员不在范围内，否则一击把我方角色顺带轰死就得不偿失了。

魔法技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
アイアスペル	四角形	75	90	远距离	–	释放炎魔法，攻击次数由行动力决定
トラップフレア	六角形	240	535	远距离	–	释放伏击魔法，以侵入者为中心引发爆炸
ライトニング	圆形	300	60	直线	5	释放雷击大魔法，对范围内的目标造成数次伤害
フレイムミスト	–	100	–	远距离	5	设置高热的雾气，对进入范围内的目标造成伤害
サイクロン	六角形	300	85	远距离	–	释放龙卷风暴，对范围内的目标造成数次伤害
メテオスウォ–ム	圆形	400	185	大范围	3	释放陨石大魔法，对范围内的目标造成数次伤害
ビッグバン	圆形	500	755	大范围	1	释放压缩大气的魔法，对范围内的目标造成大伤害
イラプション	六角形	250	60	远距离	5	引发地爆魔法，可对防御中的目标造成200%的伤害
スポットライト	四角形	200	230	大范围	–	释放大范围的魔法，能够对隐身中的角色造成伤害
グラビティ	圆形	240	40	大范围	5	释放增加重力的大魔法，使范围内的目标增加重量导致其无法搭乘障碍物

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
テレポ–ト	100	邻接	3	将目标随机传送到其他区域
チェイスゾ–ン	50	全体	–	以损失20%的HP为代价，张开能够使近接攻击技能的连击数提升2倍的结界
クイックチャ–ジ	300	自身周围	5	释放一个魔法结界，使结界中进行蓄力的角色蓄力时间缩短2个回合

炼金术士（アルケミスト）



相比纯攻击的女巫来说，炼金术士可习得的攻击魔法要少一点，但范围的覆盖率要比女巫大一些，这一点在前期就能看出来。与女巫不同的是，炼金术士能学会更多辅助性的魔法结界，例如一定范围内减轻伤害或降低防御的结界等，对近接角色要有更强的支援能力。但要注意这些技能需要消耗自身的HP作为代价。鉴于这一点，玩家可以给炼金术士学习一些通用的回复类技能，来弥补其HP消耗的问题，并在战斗中时常位于后方保证自身的安全。

魔法技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
フロストスペル	四角形	80	100	远距离	–	释放冰结魔法，攻击次数由行动力决定
ロックライズ	四角形	100	115	远距离	–	释放岩击魔法，攻击次数由行动力决定
ウィンドネイル	四角形	90	85	远距离	–	释放障碍魔法，攻击次数由行动力决定
グランドヘイル	圆形	400	505	大范围	3	释放巨大的冰块魔法，对范围内的目标造成大伤害
ランドスパイク	六角形	300	55	大范围	3	释放地裂魔法，目标为障碍物的情况下威力提升100%
フレイムフォール	六角形	280	100	远距离	–	将魔导书页变成黑炎，对范围内的目标造成伤害
フリーズトラップ	六角形	280	615	远距离	–	释放伏击魔法，以侵入目标为中心引发冰冻伤害

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
バーストウエポン	300	自身周围	1	用魔法将肉体进行活性化，下一击的伤害提升100%
ガードゾーン	50	全体	–	以损失自身20%HP为代价，张开提升30%防御力的结界
ブレイクゾーン	50	全体	–	以损失自身20%HP为代价，张开降低30%防御力的结界
シャドウミスト	100	远距离	5	使用魔法诱发异界的瘴气，设置一定范围内能引起暗黑状态的雾
スロウゾーン	50	全体	–	以损失自身20%HP为代价，张开提升30%移动消耗的结界
マッスルヒール	250	邻接	3	使用魔法回复目标，根据范围内目标的重量来提升回复量（最高50%）

萨满（シャーマン）



相比高火力的女巫以及能辅助的炼金术士，萨满的特点在于攻击的同时基本都附带一些特殊效果，同时还会大量的辅助结界技能，例如消耗20%HP的大范围攻击，我方全体中毒后重创敌人的远距离魔法等等，威力可以说和女巫不相上下，但这些效果往往是以消耗HP为代价发动的。萨满的结界效果种类比较多，在敌人较多的场合使用，辅助能力会不亚于炼金术士，能有效干扰敌方行动。如果选用了萨满，那么可以让其习得一些能自己进行持续回复的辅助技能，弥补HP消耗过快的情况出现。同时也要注意，萨满的部分强力攻击魔法有使用次数限制，在任务中要把握发动时机。

魔法技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
シャドウスカル	四角形	70	85	远距离	–	对目标释放咒力魔法，攻击次数由行动力决定
ダークスパーク	六角形	280	450	远距离	3	释放暗黑雷云对目标造成伤害，同时吸收100%的伤害转化为HP回复
カースドレイン	圆形	400	70	大范围	3	释放怨灵大魔法，吸收30%的伤害转化为HP回复
ヴェノムフレイム	四角形	300	90	远距离	5	以我方全体中毒为代价，对范围内的敌人造成大伤害
サクリファイス	六角形	500	120	大范围	1	以损失我方角色20%HP为代价，对范围内的敌人造成大伤害

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
カオススペル	四角形	100	100	远距离	–	根据行动力对目标造成数次伤害，目标附带强化状态时伤害增加30%
イビルセイバ–	六角形	250	520	远距离	–	进入伏击状态，对侵入范围内的目标造成伤害的同时附加混乱效果

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
コンフュミスト	100	远距离	5	设置一个附带混乱效果毒雾的区域
プレ–ンゾ–ン	50	全体	–	以损失20%HP为代价，张开强化状态无效的结界
ネガティブアクト	200	远距离	1	以损失20%的HP为代价，下个行动目标的行动槽回复量减少15%
リフレクション	50	自身	1	以损失20%的HP为代价，张开一个能够反弹一次伤害或回复效果的结界
ネイチャ–ゾ–ン	50	全体	–	以损失自身20%的HP为代价，张开设置障碍物无效化的结界



特殊类

龙魔法师（ドラゴンメイジ）



肉盾龙+魔法女仆混合起来的职业，就战斗力而言，实力无疑是全职业之首，相同情况下往往能打出同等级职业的2～3倍伤害。中后期还能习得魔法技能，物攻魔攻面面俱到，加上自身超高的血量，即使被群殴也要1～2个回合才会有危险，攻防都是最强的职业没有之一。但龙魔法师的缺点也极其突出，一个单位就占据两个人的位置，体重高行动力低，无法穿越同伴进行移动，被一些重攻击击中必定照单全收。同时由于自身兼顾魔法和物理两方面，培养起来颇为困难。建议想要培养龙魔法师的玩家在雇佣时尽量刷出各方面素质较高的，不然分配点数时会很头痛。

物理技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
ドラゴンネイル	四角形	110	380	邻接	–	对敌一定范围内的物理攻击
ドラゴンブレス	六角	190	135	邻接	–	使用龙炎攻击对手，一定距离内可造成数次伤害
ランドブラスタ–	圆形	190	135	横一列	5	对直线上目标的强力吐息，可造成数次伤害
フレイムハンド	六角	300	735	自身周围	–	对周围的目标进行爆炸攻击
ヘルフレア	圆形	500	70	大范围	3	飞空后释放强力的龙炎，对大范围内的所有敌人进行无视防御的攻击

魔法技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
バ–ンスト–ム	六角	220	170	自身周围	–	炎属性魔法，对周围一定敌人造成数次伤害
スト–ンウェイブ	四角形	240	215	邻接	–	地属性魔法，对一定范围内的敌人造成数次伤害

辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
クイックゾ–ン	50	全体	–	以损失自身HP20%为代价，张开使蓄力速度加快的结界
ワ–プゲ–ト	50	周围	8	在两点之间设置快速传送的魔法门（最多可设置2扇门）
ライトビジョン	50	全体	5	可看到已隐身的角色

挑战者（チャレンジャー）



挑战者从基本能力上看完全没有出彩的地方，在实战中也几乎是最后一个行动，通常战斗力普遍偏低。但挑战者的技能多以投掷各种爆炸桶为主，除了能给予范围内的敌人大幅伤害外，后期还会附加各种异常状态，在对付一些血量较高的敌人时有一定的牵制效果。另外该职业还能设置各种炸药桶阻挡敌人的进攻。而其最大的特点，在于可以牺牲自己引发大爆炸，威力是全技能中最高的，虽然代价是爆炸后直接死亡，但这一招运用得好甚至可以扭转战局。后期挑战者还可以习得一些消耗HP增加行动次数和距离的技能，更方便进入敌群中进行自爆，一些本不可能赢的战斗也可以在挑战者的牺牲下获得胜利。

射击技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
バレルトス	六角形	240	530	远距离	–	投掷火药桶，对范围内的敌人造成伤害
ロングスロ–	六角形	280	495	远距离	–	投掷火药桶，对远距离范围内的敌人造成伤害
パライズドラム	四角形	260	420	远距离	–	投掷火药桶，对范围内的敌人造成伤害的同时附带麻痹效果
ポイズンドラム	四角形	260	420	远距离	–	投掷火药桶，对范围内的敌人造成伤害的同时附带毒效果
ダ–クドラム	四角形	260	420	远距离	–	投掷火药桶，对范围内的敌人造成伤害的同时附带暗黑效果
コンフュドラム	四角形	260	420	远距离	–	投掷火药桶，对范围内的敌人造成伤害的同时附带混乱效果

近接技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
ヘッドキリング	六角形	300	999	邻接	1	消耗所有HP引发大爆炸，对敌方队长可造成超大伤害
ゴ–トゥヘブン	六角形	300	999	自身周围	1	消耗所有HP引发大爆炸，对范围内的所有目标造成超大伤害
ファイナルプレス	六角形	300	999	自身周围	3	进入伏击状态，以侵入范围内的敌人为中心，消耗自身所有HP引发爆炸造成超大伤害

防御/辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
セットバレル	100	邻接	3	在地面设置一个会爆炸的木桶，接触后引发爆炸
ラストラン–	0	自身	–	以损失HP至1点为代价，自身的移动速度上升100%
デビルレタ–	100	自身	–	下一次击破敌人的情况下，敌人的支援槽下降50%
デスペラ–ド	0	自身	1	以损失HP至1点为代价，自身行动后以行动槽回复一半的情况再次行动
アンガ–ガ–ド	全部	自身	–	防御中每次被攻击后增加1%的最大攻击力

医护兵（メディック）



游戏中最强也是惟一的专职回复单位。相比其他职业通用的少量回复技能，医护兵的回复技能拥有一定范围，同时回复量也远远超出前者。在后期还可以学会一些障碍型技能，能够在道路上设置弱化陷阱或强化效果，和游侠一样起到牵制敌人攻击的作用。作为部队中惟一的专职回复单位，在行动时一定要注意自身的安全，除了多分配点数在防御和行动力上，控制距离也是非常重要的。医护兵还会使用少量的射击类技能，但威力不高，一般仅用于补刀。最后需要提醒的是，医护兵的高回复技能一般都有使用次数限制，回复时注意观察对象的HP，不要白白浪费高级技能的使用次数。

射击技能

名称	类型	消费行动力	威力	攻击范围	可使用最大次数	效果
アシッドスロ–	四角形	240	210	远距离	–	投掷剧毒瓶，对范围内的目标造成伤害
ポイズンスロ–	六角形	270	140	远距离	–	投掷剧毒瓶，对范围内的目标造成伤害的同时附带毒状态
デンジャ–ボトル	圆形	200	330	大范围	1	投掷能引起雷电反应的瓶子，对范围内的目标造成数次伤害

防御/辅助技能

名称	消费行动力	效果范围	可使用最大次数	效果
ヒ–ルポ–ション	250	远距离	5	投掷医护瓶，回复范围内的目标80%的HP
ホ–リ–スペル	300	自身周围	3	对范围内的目标进行治疗，回复100%的HP
アタックミスト	130	远距离	5	投掷兴奋药，设置一个能提升40%攻击力的雾气范围
ポイズンミスト	100	远距离	5	投掷毒药，设置一个接触后会中毒的毒雾范围
メディカルバッグ	100	远距离	3	设置一个急救袋子，接触后能回复50%的HP
ゾ–ンキャンセル	50	全体	–	以损失10%的HP为代价，解除当前已经张开的结界
ヘルスポ–ション	50	远距离	5	投掷灵药，解除范围内目标的异常状态
バ–ストゲ–ジ	250	自身周围	5	治疗周围的目标，下一回合行动时行动槽的回复量增加30%

共通技能

本作中的技能除了各个职业特有的主动、辅助、防御技能外，还包含共通技能。共通技能可以通过学习或者先天自带的方式存在于任何一名角色身上，而这些共通技能又可归为三大类：地图技能、被动技能以及辅助技能。三种类型无论是在效果，范围以及对各个职业的辅助上都有着较大的区别。



地图技能



当玩家在地图上进行移动时，可以按□键使用部队中的地图技能。地图技能会根据部队中角色不同而有所区别，每名角色一次只会拥有一个地图技能，在雇佣时玩家可以看到该角色所携带的地图技能名称。后期则可以通过奥义书来更改角色的地图技能。地图技能每次使用都要消耗部队的SP，而SP则可以通过打倒敌人、治疗和使用特定道具来补充。使用的地图技能不同，消耗的SP也会有差别，一些技能的效果也非常强力，例如增加下一场战斗300%经验的强力地图技能。另外还需要注意的是，部分地图技能会附带解除特定陷阱的效果，具体能够解除什么陷阱可以查看下表。

技能名称	效果	消费SP	范围	持续时间	可解除的陷阱
バックステップ	在自身之前移动过的2～5格范围内随机传送	2	自身	瞬间	–
シンボルジャンプ	与敌人邻接时进行飞跃，直接飞过敌人的位置	2	2格	瞬间	–
リバ–スム–ブ	所有敌人的移动方向反转	2	全体	10回合内	流砂/地割
エネミ–コ–ル	随机出现一名敌人	2	全体	瞬间	–
エネミ–ワ–プ	传送近距离的一名敌人到随机位置	2	2格	瞬间	–
エネミ–サ–チ	探查周围的情况，一定时间内可以看到地图上所有敌人的行动位置	6	自身	10回合内	罠地带
クロ–ズワ–プ	转移到指定障碍物的位置	2	2格	瞬间	–
トレジャ–ワ–プ	转移到指定宝箱的位置	2	2格	瞬间	–
バトルマ–カ–	转移到上一次战斗的位置	2	2格	瞬间	–
ウインドプッシュ	所有的敌人前进2～5格的距离	2	全体	瞬间	大岚/龙卷

技能名称	效果	消费SP	范围	持续时间	可解除的陷阱
ランダムフレイム	随机给予敌对佣兵团伤害（在线模式下其他玩家的部队）	5	全体	瞬间	茨道/倒木
スプリングフレア	给予敌对佣兵团和所有敌人一定伤害	7	全体	瞬间	茨道/倒木
ブリザ–ド	给予敌对佣兵团和所有敌人大幅伤害	9	全体	瞬间	激流/溶岩
ア–スクエイク	给予指定的敌对佣兵团一定伤害	9	10格	瞬间	流砂/地割
バレルフォ–ル	随机给予敌对佣兵团大幅伤害	6	全体	瞬间	巨石
キリングボンバ–	给予指定的敌对佣兵团大幅伤害	7	10格	瞬间	巨石
バイタルドレイン	吸收邻接敌对佣兵团30%的HP	8	1格	瞬间	茨道/倒木
ファ–ストエイド	下次战斗每回合回复3%的HP	7	自身	下次战斗时	–
ア–スヒ–ル	自身部队的HP回复30%	5	自身	瞬间	流砂/地割
ヒ–ルレイン	敌我双方回复60%的HP	8	全体	瞬间	大岚/龙卷
メンタルヒ–ル	自身部队的全角色技能使用次数回复一次	4	自身	瞬间	–
メンタルリカバ–	自身部队的全角色技能使用次数全回复	10	自身	瞬间	–
マックスチャ–ジ	3次战斗之内，我方全角色的攻击、防御和抵抗值上升10%	3	自身	3场战斗	巨石
ウィ–クダウン	5回合内，所有敌人的攻击、防御和抵抗值下降50%	6	全体	5回合	激流/溶岩
レッグフリ–ズ	5回合内，所有敌人的移动速度下降	2	全体	5回合	激流/溶岩
キャンプアウト	自身部队的HP全回复	13	自身	瞬间	–
トレジャ–サ–チ	一定时间内所有隐藏宝物所在位置闪光	4	自身	30回合	罠地带
エクスペリエンス	下次战斗获得的经验值上升300%	8	自身	1场战斗	大岚/龙卷

被动技能

被动技能和地图技能类似，每名角色一次最多只能拥有一个被动技能。雇佣角色必定随机携带一个被动技能，进入战斗后就能自动发挥效果（在角色的HP下可以查看）。被动技能有对自身生效的，也有对整个部队生效的。在雇佣时偶尔可以雇佣到拥有强力被动技能的同伴，建议让其修炼到一定程度后制作奥义书以供习得（习得会覆盖前一个被动技能）。以下是本作所有被动技能的效果一览。

技能名称	效果
ファストアタック	每回合第一次攻击的威力提升10%
ダブルアタック	行动后有5%的几率再次行动
コンボ+	连击时每增加一次连击，攻击力就提升3%
キルブ–スト	打倒敌人时下一回合的攻击力上升20%
オ–バ–キル	将敌人打至战斗不能时，进行追打时增加的支援槽率上升100%
クリティカル+	会心一击时的威力上升20%
バックアタック+	从背后攻击成功时，攻击技能的威力上升20%
ラストアタック+	最后一击攻击成功时，攻击技能的威力上升20%
シ–ジアタック+	发动包围攻击时，攻击技能的威力提升15%
アシスト+	支援攻击时的威力上升20%
对空攻击+	攻击处于空中的敌人时攻击力上升5%
ノ–モ–ション	不移动就直接攻击的情况下，攻击技能的威力上升20%
ギミック搭乗+	搭乘障碍物时攻击威力上升10%
一匹狼	作为部队中的队长出战时，最大HP和攻击力提升100%
ラッキ–セブン	自己或目标对象当前HP个位数为7时，攻击力提升20%
尻上がり	从第三次行动开始自身的攻击力、防御力和抵抗力提升20%
异性アピ–ル	我方异性行动后下个回合自己行动时攻击力上升20%
ゲ–ジチャ–ジ	每次收到伤害时下次行动的行动槽回复量增加1%
アシスト増加+	自身死亡时支援槽加1
タイムライン混乱	自身战斗不能时，将敌方的行动顺序随机进行变化
误射无效	我方角色的攻击击中自己的同伴时，伤害无效（包括我方战略兵器造成的伤害）
サブリ–ダ–	指挥混乱带来的效果对自身无效
回复量+	自身的回复量增加20%
キルヒ–ル	有角色进入战斗不能状态时，自身回复5%的HP
ダウンヒ–ル	我方有角色进入战斗不能状态时，自身回复10%的HP
ドロップヒ–ル	打倒敌人成功掉落道具时，自身回复10%的HP
ヒ–ルキュア	回复HP时，解除自身的异常状态
ドロップキュア	打倒敌人成功掉落道具时，解除自身的异常状态
自然治愈+	随时间经过解除的异常状态解除所需回合数减1，麻痹状态发作的次数减少一次（可与免疫类效果重复生效）
耐クリティカル	被会心一击时伤害减轻20%
耐バックアタック	被背后攻击时伤害减轻20%
耐ラストアタック	受到最后一击的伤害减轻20%
耐シ–ジアタック	受到包围攻击时伤害减轻20%
耐状态异常	50%的概率异常状态无效化
部队攻击力アップ	自身设定为部队的队长时部队的攻击力提升5%
部队防御力アップ	自身设定为部队的队长时部队的防御力提升5%
部队抵抗力アップ	自身设定为部队的队长时部队的抵抗力提升5%
部队经验值アップ	自身设定为部队的队长时获得的经验值提升30%

辅助技能

辅助技能不限制习得的种类和次数，主要通过奥义书或等级提升来习得，在习得后需要消耗角色的SP才能够装备并生效。一名角色最多能够装备4个辅助技能，辅助技能的效果多种多样，其中一些辅助技能的效果非常强力，多加利用能够大幅提升角色的实力。

技能名称	效果	装备时所需的SP
オ–トガ–ド	行动结束时，拥有ガ–ド技能的角色自动进入防御状态	2SP
スリップガ–ド	接触到设置物或障碍物并受到伤害时，不会因为受伤而死亡	3SP
ヘビ–ウェイト	角色变重，受到攻击不容易被吹飞	3SP
正面战士	背后受到被吹飞的角色的撞击时，不会因此改变方向	3SP
精密射击	远距离攻击的时候，射线的滑动速度钝化	3SP
影武者	装备的角色即使不是队长也会在战斗中显示为队长来迷惑对手	4SP
毒耐性	毒状态无效	4SP
麻痹耐性	麻痹状态无效化	4SP
暗黑耐性	暗黑状态无效化	4SP
混乱耐性	混乱状态无效化	4SP
雾耐性	雾类效果无效化	4SP
受け流し	被吹飞攻击卷入时不会受到附带伤害	4SP
ショ–トサイト	远距离攻击的射程范围一定程度上缩短	5SP
免疫强化	毒、暗黑、混乱等异常状态随时间经过解除所需要的回合数减1，麻痹的效果减少一次，可重复装备增强效果	5SP
敌情视察	随机选择一名敌人，当其使用技能时可看到技能的名称	5SP
アイテムサ–チ	打倒敌人时道具的掉落率提升5%	5SP
サイドステップ	移动时切换所在战线不消耗移动槽	6SP
パンデミック	异常状态下，接触其他目标后将异常状态转移给该目标	6SP
デスマ–チ	自身每次行动的间隔缩短，但行动槽的回复量下降150	6SP
マイペ–ス	自身每次行动的间隔延长，但行动槽的回复量上升150	6SP
打ち上げ花火	攻击对手后将其浮空的高度上升50%	6SP

技能名称	效果	装备时所需的SP
笼城战	搭乘中的障碍物的耐久度上升30%	6SP
贯通攻击	给近接技能附带贯通效果，能够对复数目标造成伤害	6SP
一击必杀	技能的会心一击发生范围扩大	7SP
均一打击	技能的伤害浮动率为0	7SP
急所狙い	攻击技能的伤害浮动率扩大，在伤害上限20%和下限20%之间浮动	7SP
ロングサイト	远距离攻击技能的范围能够移动得更远	7SP
隐秘行动	不会在行动线上显示自己的行动位置	8SP
背水の阵	以损失10%最大HP为代价，提升30%的攻击力	8SP
防御咏唱	咏唱中自身的防御力和抵抗力上升10%	8SP
防御姿势	防御崩坏时伤害无效化	8SP
彻甲弹	范围和贯通类技能使用时的威力衰减率下降50%	9SP
迷惑行为	一次攻击击中多个目标的情况下，每增加一名目标提升3%的威力	9SP
急速回复	战斗结束时额外回复5%的HP	9SP
解体职人	对障碍物有特效的技能威力提升70%	10SP
强行突破	能够和敌人的位置进行交换	10SP
索敌强化	能够感知一定范围内的陷阱和隐身的角色	10SP
チ–ムサポ–ト	支援攻击时的技能威力提升30%	10SP
ストレス解消	破坏障碍物后回复自身20%的HP	11SP
防御特化	防御时的耐久值提升10%	11SP
ロングラン	移动时移动槽的消耗下降20%	11SP
结界咏唱	在任意结界内咏唱时，咏唱的速度缩短一个回合	12SP
キャリ–オ–バ–	行动结束时，移动槽和行动槽上升10%	12SP

奥义书作成

当玩家设置好部队并进行战斗后，每名角色携带的所有种类技能都可以获得一定的继承值，累积到一定程度时会获得1点继承点。无论任何技能，消耗3点继承点就可以作成一本该技能的奥义书。奥义书可以给其他任意角色使用，使用后马上习得该技能，是非常方便的技能习得系统。需要注意的是，特定的职业奥义书必须对应的职业才能习得，



例如战士的攻击技能就无法给其他职业习得。在使用继承点作成奥义书时，还可以使用特殊道具“修炼の宝珠”来减少2点必需的继承点，而“修炼の宝珠”则可以在各个任务中的地图内随机获得。

战斗系统

部队菜单

道具：查看或确认所持有的道具。
装备：更换部队内角色所携带的装备。
スキル：查看或更改角色装备的各种技能。
阵形：更改部队的阵形并设置障碍物等。
编制：更换部队中的队员。
ステ-タス：查看角色的状态。
オプション：更改系统设置。

障碍物（ギミック）

进入战斗后，玩家可以在战场上看到、甚至用道具或挑战者的技能主动设置各种各样的障碍物。障碍物的作用一般是用来阻挡攻击或追加攻击，例如弓箭、盾以及矢仓等，种类多种多样。玩家可以选择绕过它们或将其破坏。实战中建议绕过，不然很容易浪费大量的攻击机会。游戏中还存在一些无法破坏的障碍物，这些障碍物一般都是人为设置的，例如游侠设置的钉子、蜘蛛型魔物设置的魔法丝，遇到这种陷阱如果躲不开的话也只能硬着头皮上。

伏击技能（待ち伏せスキル）

伏击技能除了与障碍物一样可以一定程度拖慢对手的攻击外，还具有攻击能力。当玩家选择使用伏击类技能后，选定的伏击位置一旦有目标进入的话，效果会瞬间发动，将敌人弹飞的同时给予巨大的伤害。注意伏击设置的位置如果一开始就已经有目标存在的话，是不会触发效果的，必须目标离开后再次进入伏击范围才行。

阵型&障碍物设置

在部队菜单内选择“阵形”后，玩家可以自行设定战斗开始时部队的初期阵型。阵型的设置一共分为侵攻阵型和防御阵型两种，前者进入战斗后就会启用，后者在一些防御战时会启动。在设置任意阵型时，玩家可以□键保存或读取设置好的阵型，如果玩家需要在我方阵型中设置障碍物的话，也可以按□键选择障碍物并将其放置到阵型中的任意位置。在设置障碍物时还需要消耗阵型的GP值，GP值会随着玩家佣兵团的提升而增加，越是强力的障碍物消耗的GP越多，而障碍物则可以在据点以及各块地图中的商人处购买。



敌人种类



地图上出现的敌人大致可以分为三个种类：普通敌人（シンボルエネミ－）、强力敌人（シンボルエネミ－强）以及不可视敌人（ブラインエネミ－）。普通敌人以紫色显示、强力敌人以红色显示，不可视敌人无法在地图上看到踪影，但玩家每行动三个回合时，不可视敌人所在的位置会出现灰尘作为标示，此时玩家可以根据地图上一瞬间出现的灰尘来暂时判断不可视敌人当前的位置。当然使用特定的地图技能或道具“魔除けの镜”也可以让其在一定回合内出现在地图上。

士气

在大地图的左上角，玩家可以看到自身的士气槽以及SP。士气槽代表玩家部队当前的士气状态，每次战斗都会消耗一定的士气，在士气低于20的情况下进入战斗，玩家会处于士气低下状态，部队的移动槽和行动槽回复率会下降50%，因此要尽量避免这种状况。使用回复士气的道具、原地待机以及进行治疗都可以回复士气。

敏捷&活力&指挥混乱



如前文所述，敏捷与活力两项能力越高，角色执行行动的移动槽和行动槽也会越多。而移动槽中剩余的移动力是可以当作行动槽使用的，也就是说玩家如果不移动就能直接行动的话，能够执行的行动（例如战士的连击次数）也会更多，因此这两项能力中优先提升敏捷是绝对百利而无一害的。

在战斗中，敌我双方位于部队第一位置的角色均视为队长（Leader）。当队长被击破时，会导致整个部队进入指挥混乱的状态（在左上角或右上角可以显示），此时指挥混乱一方全角色的移动槽和行动槽回复量立刻减半，进入极其不利的状态。因此在战斗中快速击破敌方的队长能使战局变得极为有利。

支援槽（アシストゲージ）

进入战斗后在画面左上角可以看到我方的支援槽。一开始支援槽只有1格，每次攻击或歼灭敌人后，支援槽都会逐步累积，最高为6格。支援槽一共有三



种作用：①当我方角色攻击敌人、出现只剩下一击就能致死的情况时，会触发支援攻击追击，此时选择支援角色并消耗1格支援槽，就能给予濒死敌人最后一击（追击所使用的技能可以在角色的技能装备界面中选择“アシスト”后更改，一名角色最多只能装备一种追击技能）；②当我方的支援槽有2格的情况下，有角色受到致命攻击时可以触发濒死救援（ガッツ），此时画面中央会出现提示，在指定时间内按下L键就能消耗2格支援槽发动，发动后本应死亡的成员会以HP2点的状态存活下来。注意以上两点对于敌人也同样适用，在一些高难度战斗中尤其要注意。③战斗结束后出现的结算画面中，系统会根据玩家战斗结束时剩余的支援槽来给予全队回复HP的效果，前5格支援槽每格获得3%的HP回复，如果6格支援槽全满的话，最后1格为5%的HP回复。在部队内没有太强的回复单位时，例用较弱的敌人来取得更多的支援槽进行回复也是探索时所必需的意识。

异常状态

本作中的异常状态除了可以用对应的道具、技能来解除外，还可以用辅助技能来完全防止。当玩家升级到一定程度，商店中就会出售这些奥义书，当然学习后还需要消耗SP给角色装备。以下是本作异常状态的效果：

类型	效果
毒	从下次行动开始，自动损失10%的HP，但不会被毒死
麻痹	每次行动都有一定概率行动失败后强制取消，3次后自动解除
暗黑	行动时无视任何技能与连击关系，必定出现最低的伤害值
混乱	无法使用防御、伏击以及蓄力技能，必须使用道具或技能解除

妨碍之獏（厄介者のバク）



妨碍之獏是存在在大陆上的一种魔物，外形为举着一面旗帜的小怪物，只会以敌人的形式出现在战斗中。它不会使用任何攻击类技能，但会使用各种类型的辅助技能对战局做出一些影响，例如吹飞时受到的伤害上升、战斗时无法使用防御技能、近接攻击伤害增加等（具体效果可以在画面左边查看）。这些效果虽然对敌人也有效，但大部分时候对我方的影响更大，遇到这种怪物时一定要优先击破。

在线模式

红色在线任务



处于在线状态下进入任务模式可以发现红色的联机任务。这些任务的完成方法其实和单机任务是一样的，都是限定回合内打倒指定数量敌人、夺回指定数量的物资或者制压指定的砦等。而与单机任务不一样的地方在于这些任务中，玩家会随机匹配几名其他玩家一起竞争。任务中玩家在地图上能看到其他玩家的完成情况（画面右上角），如果与其他玩家进行接触的话会触发战斗（其他玩家由AI控制），如果胜利的话能够让其他玩家停止行动10回合（敌方和我方制压的砦、或者指定打倒的敌人并不会在地图上消失）。最先达成任务目标的玩家会获得胜利，其他玩家则会判定失败，即使是完成了任务，获得的报酬也会降低。

战争模式解析



① 如何签订契约

战争算是在线模式最重要的部分。想要参加战争，首先必须在据点的菜单中选择“方针”后再选择第一项，与四大国的任意一国签订契约。契约时可以选择契约的时间，最少参加一场战争，最多则为五场。参与战争的次数越多，获得的经验和金钱比例越高。如果中途破坏契约的话，需要交纳一定的违约金。

② 参战方法

成功签订契约后，就可以参加战争

了。进入战争菜单就可以看到目前大陆上的战争情况（有时候系统会显示战争准备中，需要等待一定时间才会开启），而玩家与哪一国签订契约，就只能参与该国相关的战争，无法进入其他战争。参战的方法大致有两种：自己的部队出击，或是部队派遣。部队派遣比较简单，玩家可以选择任意数量的部队派遣到战争中，派遣的部队由AI操作（玩家可以在派遣前设定AI的行动倾向），一定时间后就会出现战果，根据战斗的情况给予玩家相应的经验值和金钱。而部队出击就比较复杂，需要玩家带领自己的部队亲自出征并在战场上参与战斗。

❸ 战争的目的

战争的最大目的在于夺取对手的领地。当两国开始交战时，无论是防御战还是进攻战，画面下方都会显示当前战场的制压值，在战争结束前将制压槽累积得比敌人高即可获胜。增加制压槽的方法大致有两种：夺取敌国的制压点或守护我方的制压点。

❹ 制压点的获得

处于我方制压下的领土经过一定时间后，就能自动获得制压点，参战双方的制压点会逐步累积在画面下方的槽中。领土分为大、中、小三种类型，领土越大增加的制压点越多。另外选择好一个战场参战后，玩家可以看到制压的目标，将该目标成功制压就能直接获得大量的制压点，这也是决定战争胜败的关键。如果制压成功达到一定次数的话，玩家还可以获得目标达成报酬，这些报酬可以在参战前看到，大部分质量都比较好。

❺ 设置兵器&选择出击部队

若玩家从一开始就参与战争（不能是中途参与），可以对设置战略兵器的位置进行投票。时间结束后，系统会根据投票结果决定最终的设置方案。之后战争正式开始，玩家可以选择出击部队，一次最多只能出击一支部队。如果玩家在战场上失败的话，会在倒计时后于己方的砦中复活，复活的部队只有一半的HP，而待机的部队则会随着时间的流逝逐步回复HP和士气。战争中一个部队最多能够携带6名角色，多出来的2名角色只能雇佣。雇佣的佣兵在本次战争中能够永久使用，但需要消耗一定的金钱。

❻ 战争的方法

战争开始后就可以看到地图上我方和敌方的战略兵器以及砦的分布数量。此时玩家的主要目的有两个：攻陷敌方的战略兵器或砦，以及防御我方的战略兵器或砦。前者难度稍高，后者要低一些。如果选择前者，那么进入任意敌方的战略兵器或砦后就能触发战斗，成功在战斗中获胜的话可以逐步削减当前敌方战略兵器或砦的耐久值（下方可以看到）。成功削减到0时，我方就会制压当前的战略兵器或砦，颜色也会变成我方的颜色。如果选择防御的话，在自军的战略兵器或砦上点击○键即可触发防御战，防御战和攻陷战类似，当战斗胜利后会增加自军的耐久值（最高为4次）。无论是哪一种战斗，都会触发连战，如果我方战斗后实力无法继续再战的话，建议果断选择退出（也可以选择继续连战或使用回复道具，连战最大次数为3次）。最后要提醒玩家的是，因为是在线模式，不要妄想仅靠一人之力攻陷敌军的数个据点，打得赢与否都无法对战局产生太大的影响，需要广大玩友的参与才能胜利。

❼ 战争中的地图技能与道具的使用

战争中不是所有类型的地图技能都能使用。此外道具的使用也有限制，限定为据点中自己购入的战争可用类道具，用完后也不会自动补给，需要再次购买。

❽ 支援攻击和守护兽

战争中我方使用道具或地图技能，都会产生支援效果，部分支援效果会在战斗

中生效。如果我方战斗的地点被我方的战略兵器射程所覆盖，那么战斗中会不停地获得支援，例如炮击、弩击等，但要注意敌方也是一样的，这也是攻坚战比防御战要难的主要原因。除此之外，我方或敌方还会适时召唤守护兽，守护兽算是战争中的终极战略兵器，它拥有和砦一样的耐久力以及战略兵器一样的攻击力，一旦其进入我方的砦中，会造成通常情况下3倍的伤害，无论哪方只要拥有一只守护兽就足以动摇整个战局，一旦出现的话请尽早击破。不过守护兽的能力和等级极高，没有满级的实力以及海量的玩家参战，是无法打倒它的。

⑨ 战场上的敌人

当玩家在战场上移动时，有可能遇到也在移动中的敌军，此时接触同样会触发战斗，但无论战斗胜利与否，都无法给战略兵器造成伤害。因此在战争的战场上移动时，请尽量避免与敌人的接触，以免白白浪费时间。

⑩ 战争胜利或失败

当右上角的战争倒计时结束时，系统会对比双方的战略兵器以及砦的数量，占据较多的一方会获得本次战争胜利，同时战争制压值会根据此次领地的大小而增加，反之亦然。无论胜利或失败，玩家都会自动退出战争，此时可以选择继续参与或回到据点。最后要提醒玩家的是，战争的发生时间是根据服务器来定的，假如签订契约后几天都不参与战争，服务器自动完成指定契约数的战争时，玩家也会自动解除契约，当然这样也就不会有什么报酬。

主线任务攻略

第1话 佣兵稼业

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（250回合）、部队全灭

教程章节，道路都是直线，顺着走很快就能遭遇战斗。敌人的强度不高，多熟悉一下操作，部分远程角色攻击时要小心注意前方是否有队友以免误伤。医护兵在设置急救包时要设置在我方前卫的后面，以免被敌人冲上来用掉。本话的回合数是非常充裕的，遭遇杂兵战的话，优先击破敌人的队长和远程角色。

移动到地图左上角后会发现红色的敌人，这种敌人的强度比较高，但本次系统会让玩家使用地图技能进行战斗回避，按下□键后选择“**スキル**”并选择“**トレジャーワープ**”即可绕到敌人身后回避战斗。继续往前走，在有陷阱的地方选择第一项就能从小道绕到对岸，到达目的地之前左边的小道尽头会出现“？”提示，站在上面按○键可以调查到隐藏的物品（以后脚下出现“？”标志的地方调查都能得到隐藏物品）。到达目的地之前准备一下，TP记得消耗光以免浪费。

BOSS战① 战士×2

第一场BOSS战，敌人数量虽然只有两名，但战场上有敌人事先设置好的障碍物，我方的一些物理攻击有可能被障碍物挡住而失效（例如医护兵的投掷毒瓶或者猎人的直线射击），可以选择破坏，或者绕开障碍物攻击敌人背后。本战与接下来的战斗是连战，将两名敌方战士击破后结束战斗，之后选择第二项能够使用道具回复HP。

BOSS战② 战士、女巫、猎人、医护兵

敌方这次派出了我方目前拥有的所有职业。建议优先使用远程角色将敌人的医护兵干掉，以免其使用回复技能将我方的输出

完全抵消。接下来再消灭敌人的女巫，剩下的猎人和战士就不足为惧了。如果敌方女巫在咏唱直线型魔法，要快速躲开或在其咏唱结束前攻击她打断咏唱。本次战斗最上方战线的告示牌附近会有陷阱，移动的时候注意别撞上，会受到大量伤害。



第2话 狙うは敌将の首一つ

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（250回合）、部队全灭

本话开始前开启佣兵团系统和道具教学，具体可参考前文系统。

系统教程结束后接受任务“狙うは敌将の首一つ”，任务难度不高，开始的支给品可以选择“收集家の道具袋”，使用“幸运の镜”可以短时间在地图上显示出隐藏道具的位置。在前进到第一个目的地前会遭遇到荷马车，此时能够选择一种道具免费补给。接下来进入地图中部目的地，剧情后前方会出现敌人，胜利后从左边的小道绕开大炮的攻击范围到达上方的第二个目的地（注意移动时别在大炮的射程范围内发生战斗，否则战斗中敌方还会有大炮支援）。剧情后出现第三个目的地，继续往上方移动，在有陷阱的地方可以使用地图技能回避或者直接踩上去，踩上去的话需要玩家选择突破方式，警戒突破需要消耗3回合、强行突破可以立刻通过但会损失20%的HP、解除陷阱的话则需要消耗对应的道具，就目前任务的难度完全可以选择警戒突破。接下来在右边角落会遇到医护四姐妹之一，根据遇到的对象不同，可以花钱或免费回复我方部队的状态，而无论是否回复医护兵会暂时消失，一定回合后才会重新出现。最后到达左边的目的地前记得回复一下部队的HP以及士气，准备完成后进入目的地开始BOSS战。

BOSS战① 猎人×2、医护兵×2

由于有敌方大炮的支援，开始后一定要在第一时间离开大炮的攻击范围，之后每次大炮启动后都会直接显示攻击范围以及我方角色被锁定的情况，大炮会对角色造成100以上的伤害。敌人没什么难点，优先干掉医护兵，阻止他们回复以免拖长战斗。

BOSS战② 枪兵×3

枪兵特点在于HP和行动力比较高，一开始就能行动并攻击我方全员，同时还拥有范围攻击，我方尽量不要扎堆，以免受到范围伤害。由于3名枪兵的HP都差不多，建议优先干掉队长降低敌人回复力。战斗中记得灵活利用支援槽发动追击和濒死救援。

第3话 因缘の始まり

任务目标：回收所有的资源
失败条件：经过限制回合（250回合）、部队全灭

本话开始所有系统解锁，玩家可以在训练所内强化自己的角色，也可以与其他国家签订契约进行战争。另外本话除了主线任务外，还会出现大量的支线任务，完成这些任务不仅可以得到不少的报酬，而且顺便提升角色的等级再进行主线任务也会轻松很多。本次的主线任务需要玩家在250回合内回收8个物资，虽然物资散布在地图四周，不过时间绝对够用。敌人等级都是4级，新出现的魔物型敌人强度不高，部分陷阱可以用道具或者地图技能解除。一些敌人接触物资后会抢夺物资，打倒它们就能将物资回收（看魔物头上的图标来判断）。将所有物资回收完毕后，触发剧情并强行与白狼佣兵团战斗。

BOSS战① 【白狼佣兵团】枪兵×2、猎人、医护兵、战士、女巫

看上去敌人数量很多但实际难度并不高。敌人的队长会往我方队伍内冲，快速干掉他就能直接混乱敌方的指挥，接下来将两名枪兵干掉再慢慢收拾剩下的远程职业即可，我方的近距离角色最好能习得一些回复技能，前期被反复攻击的话会有一定的危险。



第4话 执拗な追迹者

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（250回合）、部队全灭

依旧是到达指定目的地的任务。本话敌人的等级全都是7级，我方全员7级以上就能一路秒杀，路上的宝箱多回收一下，很多都是好东西。成功到达第一个目的地后出现下一个地点（途中还可以找到医护兵），到达第二个地点后触发第一场BOSS战。将所有敌人全灭后周围会出现伏兵，此时周围的5条小道内会出现大量的敌人围追玩家，快速直线前冲躲开他们往上方的第三个目的地走。中途挡道的红色敌人必须干掉才能前进，注意回复即可。最后在左上角的第三个目的地开始本次任务的第二场BOSS战。胜利后再往前走几步就能完成任务。

BOSS战① 游侠×3、铁匠×2

3名游侠的移动速度和行动速度都非常快，好在攻击力并不高，一开始他们就会直接冲过来，先解决游侠后再对付剩下的两名铁匠。注意前方成员的安全，第一个回合有可能被围攻，HP低于30%时用回复技能快速回复，保证HP在一半以上不会就有太大的危险。

BOSS战② 游侠×2、铁匠×2、枪手×2

一开始游侠队长会冲到我方阵营内，干掉他就能让对方进入指挥混乱状态。接下来让魔法角色将HP较高的铁匠打倒，最后的枪手虽然射程特别远，但伤害和自身的HP都不够看，魔法角色往前走几步一次攻击就能解决他们。



第5话 オルデインの末裔

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（250回合）、部队全灭

敌人的平均等级为9级。触发剧情后前往最上方的第一个目的地触发第一场BOSS战。胜利后依次出现第二、第三个目的地，注意道路上的魔物型敌人会设置各种带毒的陷阱。成功进入最上方的第三个目的地触发第二场BOSS战。再次胜利后进入最后的目的地完成任务。

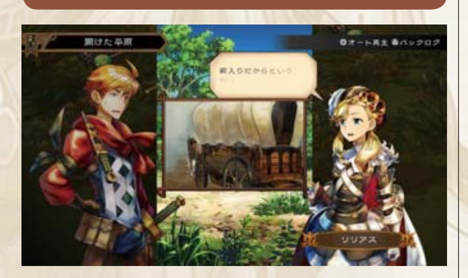
BOSS战① 游侠×3、女巫×2

比较麻烦的敌人组合。3名游侠的行动力和移动速度都极高，一开始就会不停释放陷阱，2名女巫会不停在远处放冷枪。推荐我方的近接角色直接冲上前去，吃一两次陷阱伤害不会有太大的危险，如果中途将隐身的游侠逼出来的话赶紧让远程角色干掉他们。解除了队伍里远程角色的危险后，再打倒2名女巫就没什么难度了。

BOSS战② 猎人×2、战士×4

别看敌人等级只有9级，基本都能抢在

我方之前行动。不过等他们移动过来时，我方近接职业正好可以不移动就直接攻击，优先击破下方的队长，让其指挥混乱后就没什么难度了。远距离的猎人会使用大范围的蓄力技，如果在其发动前我方有角色能移动的话冲上去攻击他就能破坏他的蓄力状态。



第6话 オルドの宿愿

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（250回合）、部队全灭

一开始的目的地位于中央的战略兵器上，顺着道路一直移动很快就能到达，中途的敌人虽然等级高达11级，但大部分敌人数量都比较少。注意如果在战略兵器附近触发战斗，是会遭到敌方炮火支援的，要第一时间走出其攻击范围避免伤害。成功接触战略兵器后触发第一场BOSS战，胜利后触发剧情出现敌人的第二架战略兵器，将其破坏后地图左上角出现第三架战略兵器，再次破坏它后会触发BOSS连战，对方是**オルド**三杰之一的**バス**。战斗胜利后出现最终的目的地，移动时依旧要小心下方还有敌方的战略兵器（不是破坏目标，可直接绕过）。成功到达目的地后又是BOSS两连战，记得触发剧情前先给部队回复HP，胜利后任务完成。

BOSS战① 战士×3、女巫×2

开战后不要犹豫直接冲上去，脱离敌方战略兵器锁定的攻击范围后全力打倒战士，让敌方指挥混乱后，即使第一回合被围攻也不会发生危险，我方魔法角色可以利用远程魔法先把敌人的魔法师干掉，避免近接角色被围攻。第一个回合抗过去后战斗就没什么难度了。

BOSS战② 铁匠×2、猎人×2、女巫

本次战斗难度较高，两名敌方的铁匠开始会直接冲到我方面前进行蓄力攻击，此时道路会被挡住无法通过。即使是用近接角色一回合干掉铁匠，我方也有很大概率要被第一回合结束时的战略兵器轰到。推荐近接角色直接冲上去干掉他们，然后魔法角色冲出敌方战略兵器的射程范围保证安全，毕竟近接角色被轰一下死不了。也可以开场直接往后退，但这种战术有可能被敌方的猎人和女巫偷袭2回合。无论哪种方法，先将敌人的队长干掉后压力会小很多，胜利后别忘记回复一下部队的HP。

BOSS战③ 战士、游侠×2、铁匠

本场战斗的难点在于两名敌方的游侠会不停扔陷阱，而我方一开始就被战略兵器锁定，因此近接角色必须直接踩陷阱给后方的魔法角色铺路，陷阱的伤害大概在100左右浮动，冲过去脱离战略兵器的范围就没什么太大的危险了。敌方的铁匠时不时还会踩自家的陷阱。将队长干掉后再解决2名烦人的游侠，剩下铁匠一人可以随便虐。

BOSS战④ 【バス】枪手×2、游侠、铁匠×2

虽然没有了敌方战略兵器的干扰，但由于是连战加上敌人的能力不低，战斗还是小有难度的。开始后先可以不管烦人的游侠释放陷阱，将冲上来蓄力的铁匠干掉，接着让魔法单位尽快解决远处的枪手队长，最后就是等游侠自己送上门了。由于游侠有隐身的能力，不太好防御他的突袭 ，可以让我方战士原地使用范围防御，再让其他角色冲上去，这样即使是被游侠突袭也不会受到太大伤害。

BOSS战⑤ 【バス】枪手×5

开始后我方会强制进入敌方的战略兵器攻击范围内，敌方则是5名枪手，没有了近接职业的干扰，使劲往前冲吧，枪手一旦被近身后没什么反抗能力了。值得一提的是，我方如果有2名远程角色

的话，一开始全力攻击是可以将最后的枪手队长干掉的，让其指挥混乱还能极大减少第一回合受到的伤害。敌方初始位置地面可能设有陷阱，移动的时候尽量让近接职业探路。

BOSS战⑥ 枪手×5、游侠

上一场战斗结束后可以选择先回复一下HP再开始战斗。和之前惟一的区别就是没有了敌方战略兵器的干扰，但增加了一名游侠。游侠一开始就会移动并释放陷阱，近接角色建议直接冲过去给后方的远程角色探路。将近距离的枪手队长第一时间解决掉，剩下的逐个击破即可。



第7话 ティアブランドの行方

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（250回合）、部队全灭

往第一个目的地移动时小心上方敌方的战略兵器。接触后触发剧情并出现第二个目的地，这一段路程会遭遇到移动速度翻倍的敌人，移动时注意计算好他们的移动步数，不然很容易在战略兵器的射程范围被他们逮到。到达第二个目的地前可以找到医护兵，和她对话回复部队的状态。进入第二个目的地后出现最后的目的地，再次到达后进入本次任务的BOSS战。

BOSS战① 【アル】铁匠×3、挑战者×2

本战的难点在于敌方的铁匠几乎会一窝蜂冲上来围攻我方前方的近接角色，HP较低的话有可能被直接干掉，战斗前一定要回复到满HP状态。扛过第一个回合后基本就没什么难点了，敌人基本全在我方的射程范围之内，一回合直接把三名铁匠先解决，再对付后方移动缓慢的挑战者结束战斗。

BOSS战② 【アル】枪兵×2、猎人、战士、医护兵、女巫

本战的难度明显要比上一场战斗高出不少，不但敌人的数量增加了一名，且能力大幅上升。一开始敌方的战士队长会第一时间冲到我方面前，虽然我方也可以第一时间围攻他，但他的攻防能力明显要比之前战斗中的战士高出一个等级，三人围攻的情况下才能将其击倒，当然成功击倒后战斗压力瞬间会少很多。第二回合开始后等敌方的医护兵冲上来后击中火力狙击她，她一旦死亡，敌方就会失去回复能力。战斗中还需要注意敌方的火力输出值，枪兵的蓄力攻击一次能造成200以上的伤害，我方如果有医护兵的话要控制好HP值，尽量在30%HP以下再使用回复道具。等敌人的近接角色全灭后，剩下的猎人和女巫就不足为惧了。



第8话 剑と巫女

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（250回合）、部队全灭

地图上没有任何战略兵器干扰，但道路大部分都是分段的，在尽头调查可以从小道进入另一条道路。由于是单向通道，很多道路上的敌人几乎是无法躲开的。敌人的等级都是16级，多以魔物为主，注意它们的一些特殊攻击，例如植物型魔物的陷阱技能等。到达第一个目的地和第二个目的地后会依次触发剧情，接着进入第三个目的地触发本次任务惟一的BOSS战，敌人全是魔物，胜利后任务结束。



BOSS战① エヴィルフライ×2、ブラックジェリ－×3

本战实际难度不低，敌人全都是会使用蓄力攻击的魔物，而且在蓄力攻击时玩家是无法攻击到它们的。看到**エヴィルフライ**在其蓄力时一定要与其拉开距离，或者切换到另一条战线上；看到**ブラックジェリ－**蓄力时必须换线，否则很容易被突袭。战术依旧是优先攻击队长，然后再逐个击破。我方最好配备回复技能或医护兵，否则被击中一下可能损失近半的HP。

第9话 ニューボーン防卫

任务目标：阻止敌人进入防御区域
失败条件：敌人进入防御区域、部队全灭

主线任务中首次出现的防御任务，目标是70回合内不让敌人进入3个防御据点。任务开始前无论选择哪一个支援袋都会有3个“逆卷**きの**时计”可使用，能够停止敌人行动3回合，这个道具一定要适时多加利用。开始后快速往右下方的位置移动，与这里的免费医护兵**ホリ－**对话可以完全回复HP、士气、技能使用次数以及10点TP，利用获得的TP可以打开附近的宝箱，同时注意周围敌人。一开始的敌人会从左边和上方入侵（地图右上角可以看到当前距离防御据点最近的敌人还剩几步入侵据点），如果同时被两名敌人快速接近的话。建议赶快使用道具“逆卷**きの**时计”来停止敌人的移动。在战斗中不要浪费回合数，因为我方战斗时敌人也会继续移动，特别是最后10回合，右上角会出现一个加速的红色敌人，一回合可以前进两次。他会入侵我方右上角的据点，这个时候一定要用“逆卷**きの**时计”，否则100%会被侵入。在剩余20多回合时，在据点位置有一场强制的战斗，对手有6名，但能力都不强，不用在意。



第10话 手段を选ばぬ战い

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（250回合）、部队全灭

再次出现的探索任务。开始后直奔第一个目的地，移动时道路上的陷阱比较多，推荐可以用警戒方式通过，250回合的时间绰绰有余。在第一个目的地会触发一场强制BOSS战。胜利后继续往北面移动，这段路上会有我方的战略兵器出现，如果出现敌人的话将其引到战略兵器射程范围内可以支援我方。成功接触第二个目的地后触发第二场BOSS战，胜利后出现最后的目的地。进入之后与**オルド**三杰中的**ボン**战斗，接触前记得将我方的HP回复到最满状态。最后的战斗是BOSS三连战，结束后任务完成。

BOSS战① 猎人×4

敌人攻击距离远且基本不会移动，一直不停偷袭我方，攻击的同时还会附带缓慢效果，让我方移动速度下降一倍。所有敌人身前还有障碍物，我方近接角色不将其破坏是完全打不到他们的。推荐一开始近接角色前进一段距离后，就用全体防御辅助我方的远程角色，远程角色则开始往防御范围内跑，再使用远程攻击将队长干掉，让敌方指挥混乱后难度会下降很多。如果此时有猎人进入蓄力状态的话，抓紧机会攻击他，直接取消他的大范围蓄力技。将敌人数量削减到2名后基本就安全了。



BOSS战② 枪手×4

难点在于第一回合敌人会强制优先行动，后方还会附带远距离攻击上升以及吹飞效果强化的旗帜，我方近接角色的HP不满的话，第一回合很可能被狙击致死。不过只要挺过第一回合基本就无大碍了，他们的攻击力虽高但防御力极低，近接角色冲上去直接攻击，我方远程角色再补上几刀，基本一回合能干掉2~3名枪手。

BOSS战③ 【ボン】战士×3、猎人×2

三连战的第一战难度不会太高，开始后全力冲过去集中火力干掉对方的战士。由于没有任何旗帜或辅助能力影响，等级相当的话一次攻击基本就能干掉一人，后方的猎人交给远程角色即可。敌人的远程角色攻击附带毒状态，不过一般是毒不死人的，胜利后记得先选择回复HP再进入第二战。

BOSS战④ 【ボン】战士×2、女巫×2、猎人

相比上一战难度增加，对方有强化障碍物的旗子，不过可以无视。第一回合敌方的战士基本会原地死防，我方全员合力先攻击战士队长，马上就能让敌方进入指挥混乱状态，之后压力骤减。第二回合开始先干掉敌人的远程角色就能迎来胜利了。

BOSS战⑤ 【ボン】战士×3

连战中最难的一战，3名战士不但一开始强制先行动，能力也强到离谱，一出手就是300以上的连击伤害，我方近接角色等级不够的话会被其一击必杀，就算等级装备过关外加满HP，也很容易第一回合就死一人。撑过第一回合后我方全力攻击敌方队长，务必一个回合内将其打死，否则让其活着进入第二回合则我方必定全灭。本战的战士还有个致命的弱点，就是喜欢走到我方角色面前使用蓄力攻击，遇到这种情况还有机会跑开再反击，能完美避开他们的攻击，当然躲不开的话就是一击必杀了。



第11话 四つの恶魔

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（500回合）、部队全灭

一看限制回合数就知道关卡长度不短。开始后直奔第一个目的地，道路上会出现一些我军的战略兵器，建议尽量将敌人吸引到战略兵器的范围内开战，减少我方HP的消耗。到达第一个目的地后强制与魔物战斗。在接下来的道路中会出现移动加速的敌人，这种敌人一回合能移动两次，再加上该区域会有大量敌人的战略兵器，要尽量躲开敌人的移动范围小心前进。在中段位置可以看到医护四姐妹中的一人，别忘记回复。

进入第二个目的地前先准备一下，之后会再次与**オルド**三杰中的最后一人**アル**进行三连战。成功击破**アル**后要连续切换两次目的地。进入第二块区域后发现最后一个目的地在最上方的位置，这里敌人虽然总体数量偏多，但它们的行动很有规律，大部分都能直接躲过去，周围也没有敌人战略兵器干扰。如果不幸遇上了，战斗的时候要注意敌人释放的陷阱，一些植物型敌人放出的荆棘陷阱即使不在一条线上，靠近后也会被炸飞。

进入目的地前记得回复一下，马上会触发与**オルド**守护兽**ヘイトリード**的战斗。这一战敌人是无敌的，我方全力进行防御，等待一定回合后自动过关即可。此

时关卡任务变为在限定回合内撤离，一路返回到原先的位置后任务结束。



BOSS战① クライムリーム×2、プラッドレッグ×2、ネヴアン

一开始敌方的**クライムリーム**必定会释放各种荆棘路障，我方先守株待兔，等队长**ネヴアン**冲过来干掉它减少其他敌人的行动能力，接下来再将**クライムリーム**打倒即可。远处的**プラッドレッグ**会释放蜘蛛丝路障以及大范围的蛛丝弹，伤害有点高，让近接角色在前方使用范围防御后再让远程角色靠近逐一击破，尽可能降低我方的损伤。

BOSS战② 【アル】挑战者×5

第一场连战是最简单的，敌人的5名挑战者行动力都非常低，而队长还位于最前方，我方的近接角色可以进行范围防御，然后让远程角色集中火力击破队长，这样让他们一回合完全无法靠近我方，女巫第2回合开始咏唱大范围魔法，马上就可以将其全灭。

BOSS战③ 【アル】猎人×2、枪手×2、游侠

敌方自带行动力和移动力下降的旗帜，导致我方移动起来比较缓慢，外加游侠还会不停释放陷阱，第一回合基本处于挨打状态。可以让我方的近接角色冲前进行范围防御，再让远程角色在远处放冷枪，敌人的队长枪手会位于比较靠前的位置，运气不差的话，两名远程角色刚好能在第一回合就击倒他。枪手和猎人的攻击大部分都附带毒状态，要适当回复。

BOSS战④ 【アル】战士×2、女巫×2、铁匠×2

难度还没有上一场高，开场后敌人的近接角色会马上冲到我方面前，其中还夹杂着铁匠队长。躲开战士的蓄力攻击范围，先将铁匠队长干掉，再让远程角色第一时间破坏敌人后方女巫的咏唱，下个回合逐个削减敌人的数量就能胜利。敌人后方的旗帜和水晶不用理会，对我方的影响不大。



第12话 宿命の战い

任务目标：到达目的地
失败条件：经过限制回合（500回合）、部队全灭

关卡的地图达到了有史以来的最多。一开始能看到最上端的目的地，路上敌人的强度并不高，大多数以魔物为主，多注意它们的特殊攻击，例如植物系魔物设置的荆棘陷阱接触后会自动爆炸并附带混乱状态。在道路上可以看到至少3名医护兵，中途多花点钱治疗一下维持部队的安全，路上的宝箱也建议尽可能回收，反正回合数绰绰有余。

接近目的地后准备一下，进入后会连续触发剧情，在第二块区域发现完全没有任何敌人，到达最上方的目的地触发连续剧情后会自动返回。此时在下一个目的地前可以找到医护兵，与其对话回复一下，马上就要再次与**オルド**守护兽**ヘイトリード**战斗。胜利后继续往回走，在第二个目的地前可以再次找到医护兵，回复后第二次与**オルド**守护兽**ヘイトリード**战斗。第三次和第四次也是相同的程序，而在经历第四次与守护兽的对决并胜利后会触发剧情。最后还需要与白狼骑士团来一场佣兵团争夺战，成功击破他们就能结束本篇全部主线任务。

看完Staff表后会一次性开启四大国

的主线任务，不过最低要求等级都是30以上，想要挑战的玩家注意自己部队的等级。



BOSS战① オルド守护兽ヘイトリード

这次可以对其正常造成伤害了。守护兽的技能几乎都是全屏范围攻击，一旦靠近它就几乎别想躲过去，而且它的蓄力状态也会附带钢体，想打断几乎是不可能的。好在伤害都不算很高，但需要注意的是会附带毒或麻痹状态。我方的近接角色可以直接冲上去，远程职业拉开一定距离来减少被击中时的伤害。全员火力全开的情况下4个回合左右可以干掉它。部队里最好有回复单位，如果没有医护兵的话，通用的回复技能最好人手一个，每回合回复一定程度的HP能保障将其击破时我方不会有人阵亡。另外要注意它的一招大爆有可能将我方队员位置颠倒，一旦中招，立刻让近接角色冲上去用范围防御保护我方远程角色的安全。

BOSS战② オルド守护兽ヘイトリード

和上一战打法几乎如出一辙，虽然BOSS外形改变，但攻击方式和异常状态几乎和第一次是一样的。本战它会使用全员移动槽消费增加50%的法阵来阻碍我方近接角色行动，建议在它释放法阵前快速接近它，火力全开4个回合足够将其击破。当其HP较低时会使用一招全体攻击，伤害在200左右并附带麻痹状态，中招后一定要快速回复。

BOSS战③ オルド守护兽ヘイトリード

第三场守护兽战斗难度要比之前高出一个等级，战斗开始前我方最好能全员装备防御麻痹状态的辅助技能，否则等级再高，战斗也会变得异常艰难。战斗开始后守护兽会在第一时间释放三个水晶柱，看到后必须立刻将其破坏。如果场内有水晶柱存在，守护兽就会使用范围雷击魔法，一次消耗一个水晶柱，范围不大但连续伤害极高，同时还会附带麻痹状态，一旦中招，即使是免疫了麻痹状态也会损失极大的HP。而且水晶柱存在的情况下守护兽无敌，只有将水晶柱全部破坏才可以对其造成伤害。BOSS的其他技能与之前类似，伤害最多在200左右浮动，我方全员可以火力全开，争取在3回合内将其干掉，否则它又会释放水晶柱使战局再次恶化。

BOSS战④ オルド守护兽ヘイトリード

比起上一战难度稍微有所下降。战斗开始后守护兽会释放两块石柱，并在下次行动时释放超大范围的龙炎。我方无法破坏石柱，不过躲在石柱后就可以免受龙炎伤害。接下来守护兽会使用冲刺攻击破坏石柱，并转移到战场的另一边，这一招的伤害和之前守护兽的转移技能一样极其低下。接下来守护兽又会释放石柱，然后是龙炎再到转移冲刺，如此反复。掌握规律后很快就能打倒它。守护兽的HP降低到一定程度时偶尔会使用近距离的范围攻击，伤害在200上下浮动，注意好回复就没什么危险。

BOSS战⑤ 【白狼佣兵团】战士、女巫、猎人、枪兵×2、医护兵

敌人的能力比较强，特别是几名近接角色的攻防和HP都非常高。战斗要灵活运用支援攻击，第一时间集中火力干掉冲过来的战士队长，让敌方的能力大幅下降。对面的医护兵也比较麻烦，如果我方没有将对面战士队长一击必杀的实力，就优先干掉医护兵，以免输出完全被抵消。敌人的两名枪兵经常会使用蓄力攻击，即使是被锁定通常也能在其发动前逃出来，问题不大。此战我方的近接角色最好能使用每回合自动回复一定HP的技能，保证一定的血线，避免被群殴出意外。将敌方的近接角色全灭后战斗就没什么难度了。

奖杯列表

奖杯	名称	取得条件
白金	リゾネ-ルの英雄	获得其他所有奖杯
铜杯	战乱の幕开け	第二话自动组建公会后获得
金杯	黄金のバク	获得金色的バク像
铜杯	驱け出し佣兵团	雇佣一名任意职业
铜杯	新米锻冶屋	在锻冶屋第一次制作任务装备
铜杯	业物を求めて	在锻冶屋第一次强化任意武器
铜杯	惟一の武具	在锻冶屋合成武器
铜杯	俺に任せろ!	成功使用一次追击
铜杯	不屈の意思	成功消耗2格支援槽发动濒死救援效果（ガッツ）
铜杯	四大国	巡游过四大国的所有首都
铜杯	障害突破	成功解除过地图上出现过的所有陷阱（包含流砂、大岚、罠地带、激流、大岩、茨道、龙卷、倒木、熔岩）
铜杯	白衣の天使达	在战场上遇到过医护四姐妹并进行过治疗（在主线、支线以及探索任务中随机遭遇，其中3人需要付钱才能治疗，可以在任意一个探索地图上不停待机来随机遭遇）
银杯	すり减った靴	总移动距离达到20000步
铜杯	旅路の果てに	任务中探索过所有不同的地图
银杯	バウンティ-ハンタ-	击破所有的赏金首
铜杯	MAXパラメ-タ	角色的任意一项能力达到99点
铜杯	初クラスアップ	提升任意一名角色的素质
银杯	ジョブマスタ-	角色的等级达到99
银杯	スキルコンプリ-ト	任意一名角色习得所有可能习得的技能
银杯	团旗コレクタ-	收集60面团旗
铜杯	グレ-ト オ-ダ-	佣兵团的方针点累积分配150点
金杯	ギルド のエ-ス	佣兵团的评价达到S
银杯	惊きの新记录!	角色被吹飞时，吹飞的距离远于8名角色身位之和
银杯	绮丽な景色だろ?	角色被吹飞时，吹飞的高度高于9名角色的身高高度之和
银杯	ハイダメ-ジ	一次攻击总伤害超过20000
银杯	コンボマスタ-	一次攻击连击数达到99（高连击技能配合连击加倍的结界）
铜杯	向こう见ずの勇气	以士气低下的状态进入战斗并胜利一次
银杯	死线を越えて	以HP剩余1点的状态获得战斗胜利
铜杯	ダブルフィニッシュ	一次攻击同时击破2名以上的敌人（推荐使用范围魔法）
铜杯	トリプルフィニッシュ	一次攻击同时击破3名以上的敌人（推荐使用范围魔法）
铜杯	大事故	受到吹飞攻击并被卷入时，受到伤害死亡
铜杯	ギミックブレイカ-	当障碍物上搭乘敌人时，破坏障碍物的同时让敌人掉下来
铜杯	いま谁かがいたような…	敌人处于隐身状态时直接将其击倒
铜杯	俺を置いて先に行け	在我方有成员处于战斗不能状态时，成功脱离战斗
铜杯	手が滑った!	使用范围攻击击中我方同伴
铜杯	足元にご注意	受到陷阱伤害死亡
铜杯	もぐ、もぐ、もぐ	被史莱姆系敌人的捕食攻击击中
铜杯	素敌なプレゼント	游侠在障碍物中成功设置爆弹并引发爆炸
银杯	职人艺	我方的萨满使用反弹技能时成功反弹敌人的魔法并将其击倒

奖杯	名称	取得条件
铜杯	最后の一击	我方的挑战者发动自爆技能时，敌我双方全部被炸死并结束战斗
银杯	激战を制した者	击破赏金首“グランド佣兵团”时我方部队的等级低于“グランド佣兵团”的等级
铜杯	お洒落好き	任意一名角色装备“眼镜”类的装饰品（商店内购买，例如学者眼镜）
铜杯	凄腕の佣兵	调高难度完成任意一个任务（增加任务难度）
银杯	一骑当千の强者	部队中只使用一名角色完成“指定目标击破”类的任务
银杯	狮子兴迅の活跃	不使用任何道具或地图技能完成“到达目的地”任务（侦查敌方基地类除外）
银杯	佣兵の鉴	不触发任何战斗完成“到达目的地”任务（侦查敌方基地类除外）

难点解说

本作的奖杯大部分获得难度都不高，与流程相关的奖杯一个都没有。比较难拿的奖杯主要集中在佣兵团累积分配方针点、角色等级达到99级、任意能力达到99这一类上，其实也就是时间上的问题，除了花大量的时间来锻炼队伍外没有捷径。多利用让下次战斗经验提升300%的地图技能可以一定程度上缩短所需时间（初期多刷一下，这个技能一般会出现在龙魔法师身上）。最后比较值得注意的是“スキルコンプリ-ト”这个银杯，需要习得所有可习得的技能，除了提升等级购买所有商店内的奥义书外，还要多刷一些无法购买的辅助技能奥义书才能完成。



本作在系统上有着非常高的完成度，13种职业各具特色，技能的种类五花八门，一个强大的佣兵团需要玩家不停努力才能获得，而过程也不会枯燥乏味。游戏的操作手感很棒，战斗时的打击感十足。一些小细节的部分也做得尤其突出，例如角色会因为体型而影响移动速度，受到攻击后会不断后仰导致脱离攻击范围。仔细观察部分战斗场景还能发现部分背景也具有动态效果，这些细节的刻画体现出厂商的诚意。要说缺点的话，本作的在线模式虽然可以与其他玩家共同竞技，但说白了就是个比成绩的单机模式，没有真正的PVP部分，希望在今后的更新中增加这一点。

文 黑落 编 苍穹 美编 香山



RPG | 角色扮演

3DS 马里奥与路易 RPG 纸片马里奥 MIX

マリオ＆ルイ－ジ RPG ペ－パ－マリオ MIX

Nintendo	日版	2015年12月3日
对应amiibo	1人	5076日元

光盘 POCKET HALO 视频收录

本作是“《马里奥RPG》系列”与“《纸片马里奥》系列”的首次融合，除了剧情继续保持以往的欢乐外，在玩法上比前作增加了许多具有“纸片”属性的地图机关以及解谜方式，操作的趣味性和挑战性更上一层楼。喜爱RPG的朋友不妨尝试一下本作，其出众的素质定能让你大呼过瘾，根本停不下来。



系统介绍

基础篇

操作方法

按键	作用
滑杆	移动
X	三人同时跳跃/防御（战斗中）
Y	跳跃（纸片马里奥）
A	跳跃（马里奥）/对话
B	跳跃（路易）
A+B+Y	解谜动作
L/R	切换特殊技能/选项返回（战斗中）
SELECT/START	菜单

菜单画面

按SELECT/START键呼出菜单。

上屏



1	游玩时间
2	金币
3	角色与HP

下屏

1	そうび	查看角色装备
2	アイテム	查看道具
3	ぼうけんガイト	查看冒险提示（战斗说明、操作说明、冒险进程、战斗连击纪录）
4	ステ－タス	查看角色状态
5	コレクション	查看收集品
6	バトルカ－ド	战斗卡片
7	amiibo	使用amiibo联动功能
8	左下角箭头图标	返回
9	右下角扳手工具图标	游戏设置

角色状态



名称	作用
LV	角色等级
EXP	经验值

名称	作用
NEXT	距离下一等级所需的经验值
HP	体力，当受到伤害削减到0时会昏迷
BP	攻击或者使用技能都会消耗BP
POW	攻击力，点数越高给予敌人伤害越高
DEF	防御力，点数越高受到敌人伤害越少
SPEED	速度，影响角色在战斗中的行动速度与频率
HIGE	胡子（幸运值），影响角色打出Lucky hit（幸运一击）的几率、怪物掉落道具的概率

简单模式＆辅助模式

简单模式（イ－ジ－モ－ド）可以在菜单界面右下角的工具图标选项中设置。在简单模式中，马里奥众人将变得更加强大，即使级数相差巨大也能战胜敌人。此外，在使用兄弟联击时通过R键可将招式设置为简单（かんたん），效果为招式的按键连结的画面放慢，更容易精准操作从而打出高伤害，但在该设置中无法完成战斗连击（后文“兄弟联击”中做说明）。

辅助模式（アシスト モ－ド）在战斗中按START键开启，之后敌人攻击我方时会在角色下面标注圆圈对玩家提示，白色圆圈表示可能被攻击，红色圆圈表示一定被攻击。

RANK等级



角色在达到一定等级（LV6、LV12、LV19、LV27、LV36、LV46）时会上升一个RANK等级，距离下一个RANK等级所需要的角色等级可以在每次战斗完观看下屏的角色等级条，填满即可升级一次。每次提升RANK等级可选择一项能力进行强化（LV46时可选择两项），因为等级有限，所以能选择的能力强化种类也是有限的，玩家需要考虑队伍的发展方向慎重选择。能力强化种类在下面列表进行说明。

名称	效果
ぼうぐスロット＋1	能装备的道具种类+1
HP成长＋	等级上升时HP的成长数值+2（每次升级3人中只有1人能获得该效果）
BP成长＋	等级上升时BP的成长数值+1（每次升级3人中只有1人能获得该效果）
DEF成长＋	等级上升时DEF的成长数值+1（每次升级3人中只有1人能获得该效果）
HIGE成长＋	等级上升时HIGE的成长数值+1（每次升级3人中只有1人能获得该效果）
POW成长＋	等级上升时POW的成长数值+1（每次升级3人中只有1人能获得该效果）
SPEED成长＋	等级上升时SPEED的成长数值+1（每次升级3人中只有1人能获得该效果）
スタ－ポイント上限＋10	星星点数上限上升10（每次升级3人中只有1人能获得该效果）
ジャンプ大好き	单人跳跃攻击力变成1.25倍
ハンマ－大好き	单人锤子攻击力变成1.25倍
カウンタ－大好き	反击的攻击力变成2倍
カチカチボディ	受到敌人的伤害减少25%
キノコでEXP	每次食用蘑菇道具时能获得EXP
コピ－上限＋2	纸片马里奥所能复制的纸片上限增加2
パワフルラッキ－	Lucky hit的威力上升到2倍
ジェントルハ－ト	回复道具效果变为2倍
お气乐ブラザ－	技能需要消耗的BP减半
コストダウン	所有卡片使用所需点数减1
クイックアイテム	使用了道具还能行动（仅马里奥与路易有效，每场战斗只能使用一次）

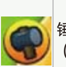


玩家在地图上移动时能通过砖头等各种地形物品获得金币或者道具，并需要利用剧情中所学到的几种解谜动作通过一些特殊的机关。为推动剧情发展，在冒险途中会进入一些小任务，内容多与收集蘑菇头相关，这些小任务能在游戏中的任务房间（后文说明）中进行高难度挑战并获得各种奖励。

解谜动作



在大地图上会碰上各种需要特殊动作才能通过的机关，玩家推进剧情将学会各种特殊的解谜动作。

图标	名称	说明
	锤子（トリオハンマ－）	击破地图上的特殊物品，如石头、地面上的纸板等。按ABY键的顺序使出

图标	名称	说明
	手套（トリオキャッチ）	能抓住远处的柱子、梯子等进行移动，还可以抓取远处的物品。按ABY键的顺序使出
	钻头（トリオドリル）	能钻进特殊的地面如土地、雪地等，还可以冲破带裂痕的地方。按ABY键的顺序使出，长按Y键蓄力冲击
	纸飞机（トリオグライダ–）	能在空中飞翔达到远处，按ABY键的顺序使出，在飞到最高点时按Y键可连续飞翔（最多3次）

装备道具

角色的装备槽有4个，可装备的道具种类一共有5种：鞋子、锤子、衣服、手套、箱子。装备道具除了可以增加角色能力值外，还有一些附带有利的特殊效果。装备槽可以通过RANK等级上升时选择“ぼうぐスロット＋1”增加。

收集要素



本作需要刷刷刷的要素有四种：砖头回收率（ブロック）、蘑菇头救出率（ペ–パ–キノビオ）、带问号标志的地板回收率（アイテムゆか）、墙壁裂痕回收率（くぼみ）。从菜单的选项“コレクション”可在上屏观看收集品的地图分布，在下屏观看收集完成进度。

任务房间







每个大地图地区都有任务房间，房内左边蓝色前台的是挑战任务，可以挑战以往在地图上碰到过的任务的困难模式，右边前台则是能推动剧情的关键任务。从房内的水管可以到达二楼，最左边的前台可以免费喝茶回复所有HP和BP，在中间三个巨大游戏机从左往右作用分别是：挑战以往的BOSS、挑战以往的机器人战斗、玩使用兄弟联击刷分数的游戏。为方便玩家，下面列出挑战任务中回答问题的任务的答案。

ペ–ア平野

问题	答案
これは誰?	トッテン
ブラザ–アタックでマリオさんが蹴るのは?	赤コウラ
次のうちペ–ア平野にいない敌は?	ヘイホ–
みなさんの后ろからモンスタ–がぶつかると…	ころぶ
ピ–チ城内に描かれているピ–チ姫は…	右を向いている
ペ–パ–マリオさんの登场シ–ンは	空から降りてきた
ダッシュソックスをくれたのはだれ?	ペ–パ–キノピオ
マリオさんたちが一番最初に战ったのは?	ペ–パ–クリボ–
このアタックの名前はトリオ○○○?	スカッシュ
キノピオはどれ?	蘑菇头
このお话で一番最初にしゃべったのは?	キノピオ
仲间はずれはどれ?	クリボ–
アイテムショップでキノコの值段は?	10コイン

ゴブゴブ沙漠

问题	答案
惊いてるイエロ–スタ–はどれ?	足をバタバタさせているシルエット

问题	答案
ボスパックンのパンツの柄は?	水玉
お得なヒゲ割プランはいくらだった?	10コイン
クッパは自分のことを何て呼ぶ?	ワガハイ
これは誰?	キノピコ
トッテンに盗まれてしまったのはどれ?	とんがりシェル
“赤こうら3D”最大で何回蹴る?	7回
BPを回复できるアイテムは?	シロップ
このアタックを使えるのはだれ?	ルイ—ジ
ルイ—ジさんは何をしている?	泣いている
13コインから8コインを引くといくら?	5コイン
次のうち羽があるのは?	パタパタ
この中でトゲがあるモンスタ—は?	サンボ
ゴブゴブ砂漠でバトル中にすなウ—ガンは	吸い込み攻击をする
ジュゲムハウスの壁には何が描かれている?	云

ニテルデ诸岛

问题	答案
この中で一番背が高いのはどのモンスタ—?	ハンマ—ブロス
ルイ—ジさんから始めるブラザ—アタックは?	とんがりシェル
これは誰?	チョロプ—
トッテンの袋に描かれているのは何の绘?	キノコ
ペ—パ—マリオさんが使えるアタックはどれ?	トリオスカッシュ
カメックの笑い方はどれ?	キ—キッキ
プクプクは陆に居续けるとどうなる?	元気がなくなる
トリオドリルはどこで覚えた?	ソクリ山地
これに乗っているのは谁?	クッパJr.
ボムへいはどれ?	ゼンマイの回っているシルエット
クッパJr.のまえかけに描いてあるのは?	くち
ニテルデ诸岛のお店の中には何がある?	贝のおきもの
このモンスタ—の名前は?	ハックン
この草はどこに生えてる?	ゴブゴブ砂漠
バトルでペ—パ—マリオさんだけなるのは?	ヨレヨレ
ビックリしてるマリオさんはどれ?	一番动きの激しいシルエット
ウエンディは自分のことを何と呼ぶ?	アタシ

カブ—タ森林

问题	答案
この中で飞んでないのは?	クリボ—
この中でかんむりを被ってないのは?	クッパ
このアイテムで回复できるのは?	状态变化
でかサンボは体が全て无くなるとどうなる?	目をまわす
とんがりシエルで连打するボタンは?	B
パタパタの羽が取れたら何になる?	ノコノコ
クッパJr.は自分のことを何て呼ぶ?	ボク
キノピコの发型は?	おさげ
カメックの魔法○と□あと1つは?	△
アイテムショップの看板には何が描かれている?	キノコ
クッパのツノの数は?	2本
クッパJr.のキバの数は何本?	1本
ピ—チ姫は何をしている?	キス
食べるとDEFが上がるのは?	ディフエンスマメ
これは誰?	ハンマ—ブロス

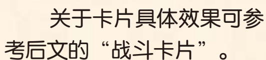
ソクリ山地

问题	答案
ガボンが投げるのはどれ?	铁球
ピ—チ城の仓库の壁の穴から出てきたのは?	チュウチュウ
たおれた仲间がHP半分で复活できるのは?	1UPキノコ
このブラザ—アタックの名前は?	ふっとびロケット
ペ—パ—モンスタ—に最も効果のある攻击は?	ファイアフラワ—
これは誰?	イギ—
これは誰?	ヘイホ—
ルドウイッグはどれ?	青い发の敌を指定
ヨッシ—の大好物は何?	メロン
ピ—チ城に居るキノコ配达员のくちぐせは?	お～とどけキ—ノッコ～
ハナチャンの脚は全部で何本?	8本
头に毛が生えてないのは谁?	ウエンディ
トリオキャッチで一番下にいるのは?	ルイ—ジ
カメックは何に乗っている?	ほうき
ペ—パ—チョロボンは踏むとどうなる?	分裂する

任务报酬

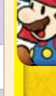


随着完成任务数量的增加，玩家可以增加拯救的蘑菇头数量，从而获得战斗卡片以及兄弟联击等奖励。下面列出能获得的奖励以及条件。



关于卡片具体效果可参考后文的“战斗卡片”。

战斗卡片	需拯救的蘑菇头数
次のモンスタ—の攻击を受けなければ现在のスタ—ポイントが1.5倍	20
现在コマンド选择中のキャラクタ—と同じLVのモンスタ—を倒す。ただし効かない事もある	23
新たに3枚のバトルカ—ドを引く	26
ザコモンスタ—をキノコに変える。ただし効かない事もある	29
制限时间のタイマ—を5分のばす。タイマ—が表示されている时だけ有効	32
このバトルでダメ—ジを受けた回数に応じてスタ—ポイントがたまる	35
バトル终了后に得られるEXPとコインが1.5倍になる	38
マリオ达のHPが50%回复	41
一定时间マリオ达のDEFが40%上がる	44
マリオ达のBPが50%回复	47
一定时间マリオ达のSPEEDが35%上がる	50
一定时间アクション成功でたまるスタ—ポイントが2倍になる	53
その场で一番残りHPが多いキャラクタ—に150ダメ—ジ	56
マリオ达が受けるダメ—ジを3回ゼロにする	59
气绝している仲间全员をHP50%で复活させる	62
モンスタ—全体に90ダメ—ジ	65
一定时间マリオ达のPOWが35%上がる	68
モンスタ—全体に6回25ダメ—ジ	70



关于兄弟联击的使用方法可参考后文的“兄弟联击”。

兄弟联击	需拯救的蘑菇头数
トリオスカッシュ	初次完成任务
トリオカイト	65
トリオダイブ	168
トリオメテオ	275



在战斗部分，马里奥、路易与纸片马里奥分别对应ABY键进行操作，攻击敌人除了能使用踩踏、锤子外，还能使用威力巨大的技能兄弟联击（ブラザ–アタック）以及辅助用的战斗卡片（バトルカ–ド）。无论是攻击还是回避都需要玩家较为精准的操作，例如踩踏攻击要在刚好踩中敌人的时候按键、兄弟联击需要打出一系列的组合按键等，另外还有颇具特色的巨大机器人对战。

战斗画面



名称	作用
ジャンプ	跳跃攻击
ハンマ–	锤子攻击
にげる	逃跑
アイテム	道具
ブラザ–アタック/トリオアタック	兄弟联击
ヒント	提示



道具使用



玩家在战斗中可以使用道具来进行回复、解除异常状态等行动。道具可以通过购买、地图捡取和战斗胜利获得。

名称	效果
キノコ	回复30点HP
ス–パ–キノコ	回复60点HP
ウルトラキノコ	回复100点HP
ミラクルキノコ	回复160点HP
1UPキノコ	将昏迷的一名同伴以半血状态复活
1UPキノコDX	将昏迷的一名同伴以满血状态复活
ダブル1UPキノコ	将昏迷的两名同伴以半血状态复活
シロップ	回复20点BP
ス–パ–シロップ	回复40点BP
ウルトラシロップ	回复60点BP
ミラクルシロップ	回复80点BP
ナッツ	全体回复15点HP
ス–パ–ナッツ	全体回复30点HP
ウルトラナッツ	全体回复50点HP
ミラクルナッツ	全体回复80点HP
リフレッシュハ–ブ	解除异常状态
ゴ–ストクッキ–	一回合之内敌我双方不受伤害，可以用来练习回避敌人攻击

兄弟联击（ブラザ–アタック）



战斗中玩家还能使用强力的兄弟联击招式。兄弟联击随着剧情的推进或者完成拯救蘑菇头的任务获得，每次使用需要消耗BP点数，该点数可以在回复点或者使用商店道具回复。三个角色的兄弟联击招式各有不同。因为是联击，所以兄弟联击招式都需要复数角色才能使用，在招式指定

的角色陷入异常状态无法行动的回合，则无法使出招式。每一招兄弟联击都需要玩家进行特殊的连按操作，根据操作的好坏决定输出，打出“Excellent ”标志为最高输出，并达成一次战斗连击的纪录（在菜单选项“ぼうけんガイト”中的“バトルチャレンジ”中可观看攻击以及招式的战斗连击完成情况）。关于兄弟联击的种类以及玩法下面进行说明。

名称	说明	消耗BP
アカこうら3D	马里奥A键踢击，路易B键踢击，轮流踢动龟壳对敌人造成伤害，最高6连击，途中击败敌人攻击对象会自动转移到下一个	3
ふっとびロケット	利用火箭从空中落下 ，观察落下角色的先后顺序在火箭击中敌人时按下对应的马里奥A键、路易B键，全中后火箭可自由操作，在空中绕一个大圈返回撞击地面敌人	5
スピ–ドボム	滑杆让路易扔炸弹，按A键让马里奥将炸弹砸向敌人，最高输出要在有限时间内将炸弹砸完，否则大炸弹会爆炸	7
ブンなげテッキュウ	马里奥推动滑杆挥动铁球，在靠近敌人时使用A键向其投掷	9
キノピオスライダ–	推动滑杆按照桥的延伸方向摇动，在断桥的地方使用A键跳过	11
ファイアフラワ	马里奥与路易分别按AB键轮流进行射击，最后一击可AB同时按一起发射	3
とんがりシエル	在钻头飞到敌人头顶的时候按A键往下攻击，然后不停按B键进行连击	5
フラコプタ–	滑杆控制纸飞机，马里奥与路易按AB键跳上纸飞机，最后在准星对准敌人时按A键	7
どっさりバル–ン	在二人跳到顶点时按对应的AB键	9
きょだいキノコ	巨大化的路易前进时，在脚踏到地面的时候按B键，到达敌人处按A键将其击飞，最后在马里奥从空中落下并踩到敌人的一瞬间按A键，反复几次即可打出最高输出	12
トリオスカッシュ	使用三人对球轮流进行拍打，球速越来越快，最后三下威力大	6
トリオカイト	将敌人钉在风筝上，照着按键提示不停进行连按，在最后马里奥从空中落下到风筝的一瞬间按Y键使出最后一击	8
トリオダイブ	推动滑杆将空中转圈的敌人和圆环（增加该技能威力）收集起来，Y键可减速，在突破通往地下的木板时抓住时机按A键	11
トリオシュリケン	用滑杆将准星瞄准敌人，按键顺序为AYBYAYBY交替，最后一击威力大	13

战斗卡片（バトルカ-ド）



本功能随着剧情解锁。玩家能在战斗中点击下屏，消耗左上角的星星点数（スタ–ポイント）使用战斗卡片，为我方带来种种便利的战斗效果。星星点数可通过每次战斗中的行动来收集，战斗卡片可以通过购买、地图捡取、战斗胜利、完成任务获得。战斗卡片的设置方法是按START键呼出菜单，点击下屏的“バトルカ–ド”，一共可设置和切换三副卡组。下面对“バトルカ–ド”界面进行说明。



▲A键进行每张卡片的登录或解除，点右下角的“べんり”呼出设置菜单。



▲设置菜单界面。



设置菜单从上往下的功能分别为：清空所有卡片、恢复原来的设置、自动设置、切换卡组。

卡片的效果如下（由于卡片数量多达125张，因此效果同类型的卡片只说明一张）。



名称	效果
マリオ达のHPが20%回复	全体回复20%的HP
气绝している仲间全员をHP25%で复活させる	将所有昏迷的同伴以25%的HP量复活
一定时间あらゆるダメージが1.25倍	一定回合内对敌人伤害1.25倍
一定时间マリオ达のPOWが20%上がる	一定回合内全员POW上升20%
一定时间マリオ达のDEFが25%上がる	一定回合内全员DEF上升25%
一定时间マリオ达のSPEEDが20%上がる	一定回合内全员SPEED上升20%
一定时间モンスターのPOWを最大で20%下げる	一定回合内敌人POW下降20%
一定时间モンスターのDEFを最大で20%下げる	一定回合内敌人DEF下降20%
一定时间モンスターのSPEEDを最大で20%下げる	一定回合内敌人SPEED下降20%
ザコモンスターをクリボーに変える ただし効かない事もある	将杂兵变成酷栗宝，但并非全部都有效
现在コマンド选择中のキャラクターは一定时间ダメージを受けるとHPが回复する	被选择的角色在一定回合内将伤害转化成HP进行回复
パックフラワー系のモンスターのLVを5下げる	花系的怪物下降5个等级
クッパ7人众のLVを5下げる	库巴七人众下降5个等级
ザコモンスターをキノコに変える。ただし効かない事もある	将杂兵变成蘑菇，但并非全部都有效
クッパとクッパJr.のLVを5下げる	库巴和小库巴下降5个等级
一定时间アクション成功でたまるスターポイントが1.25倍になる	一定回合内动作成功后收集的星星点数变成1.25倍
このバトルでダメージを受けた回数に応じてスターポイントがたまる	这场战斗中，将受到伤害的次数转化成星星点数
次のモンスターの攻击を受けなければ现在のスターポイントが1.3倍	躲过下一次怪物的攻击后，星星点数变成1.3倍
マリオ达のHPを最大の50%减らしてスターポイントを最大6ポイントためる	将三人的HP削减50%，换来6点星星点数
コインを少しだけ舍弃ててスターポイントを最大6ポイントためる	舍弃部分金币换来6点星星点数
その场で一番残りHPが多いキャラクターに150ダメージ	现场残留HP最多的角色受到150点伤害
モンスター全体に20ダメージ	给予全部敌人20点伤害
踏むとダメージを受けるモンスター全体に50ダメージ	对于踩踏会受到伤害的全体敌人受到50点伤害
飞んでいるモンスター全体に50ダメージ	飞行中的全部敌人受到50点伤害
ペーパーモンスター全体に30ダメージ	纸片系的全部敌人受到30点伤害
キラキラのペーパーモンスターに100ダメージ	闪闪发光的纸片系敌人受到100点伤害
クリボーを倒す	打倒酷栗宝
现在コマンド选择中のキャラクターと同じLVのモンスターを倒す。ただし効かない事もある	打倒与被选中的角色等级相同的怪物，但并非全部都有效
マリオ达が受けるダメージを2回ゼロにする	三人受到的伤害两次变成0
マリオ达が受ける50以上のダメージを1回ゼロにする	三人受到的超过50点以上的伤害可变成0一次
今回の攻击でモンスターを倒すとEXPが2倍もらえる	如果这次攻击击败敌人能获得2倍经验值
バトル终了后に得られるEXPが1.25倍になる	这场战斗结束后能获得1.25倍经验
制限时间のタイマーを5分のばす。タイマーが表示されている时だけ有效	将限制时间延长5分钟，只对出现计时器的情况起效
ペーパーマリオのコピー枚数を最大にする	纸片马里奥的纸片数回复到最大
バトルカードを全てシャッフルする	将全部战斗卡片洗牌
新たに3枚のバトルカードを引く	增加3张战斗卡片
こうらを背负ったモンスターに50ダメージ	背着甲壳的敌人受到50点伤害
きんきゅうガードした时のダメージを1回ゼロにする	紧急情况下防御时受到的伤害变成0一次
きんきゅうガードした时に最大HPの4%以下の小ダメージを全てゼロにする	紧急情况下防御时受到小于生命值4%的伤害时不损失生命值
きんきゅうガードを使った时に受けるダメージを更に40%下げる	紧急情况下防御时受到的伤害下降40%

amiibo

本作能与amiibo联动，获得强力的角色战斗卡片，目前公布的可用amiibo包括6名角色：马里奥、路易、碧奇公主、耀西、蘑菇头、库巴。amiibo在游戏中的使用方式是呼出菜单，点击选项“amiibo”。从上到下的功能分别是：观看角色卡片、制作角色卡片、卡片合体（两张合体，1天只能1次）、amiibo登录。

机器人战斗（ドデカクラフト）



游戏中部分BOSS战为机器人战斗。通过任务房间的关键任务收集一定数量的蘑菇头，玩家能操作集众蘑菇头之力制作而成的巨大机器人与敌人作战。基本操作为滑杆控制移动、L键重置视角、R键快速转身、A键跳跃攻击、B键冲刺攻击。关于新机器人的能力变化，在“流程攻略”相对应的章节进行说明。

幸运一击（Lucky hit）

在战斗中有时会打出Lucky hit，相当于暴击，约等于两倍伤害。Lucky hit的使出概率与角色的能力值“HIGE”直接挂钩，数值越高几率越大。

流程攻略

序章



剧情推进

一只老鼠将路易吓得蹦上天花板，弄倒了书架上一本神奇的魔法书。漫天的纸片角色们从书中喷涌而出，冲破屋顶散落到世界各处，故事就此拉开帷幕。

画面转到碧奇公主的宫殿，这一日，宫殿中来了一位和碧奇公主长相一模一样的纸片公主，众人感到惊奇不已，在路易的一番解释下，大家开始意识到事件的可怕性。

行动指引

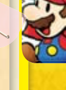
◆剧情后进入寻找纸片蘑菇头的任务（纸片蘑菇头的数量在画面左上角显示）：
①左边砖头上1个
②蘑菇头的影子中1个
③右边砖头中3个
④柱子后面1个
⑤伪装成柱子的1个
⑥公主背后1个（需要回答问题，答案为第三个）

剧情推进

得知库巴军团在捕抓纸片蘑菇头们，马里奥与路易接到来自公主的请求——将散落在世界各地的纸片蘑菇头找齐，把他们送回原来的书本世界中。为了完成这个庞大的任务，首先得借助纸片马里奥的力量，于是两人展开了寻找纸片马里奥的旅程。

行动指引

◆下宫殿前楼梯的左边砖头有道具回复蘑菇3个，右边对话获得道具生命蘑菇1个。
◆与下面门卫对话后，回头到左边的房间触发对话，获得兄弟联击技能“アカこおら3D”、“ファイアフラワー”。
◆在右边房间的商店整理一下装备，回到门卫处触发对话，获得道具“コピーブロック”。





ペ-ア平野



行动指引

◆按照下屏地图红色箭头前进，分别遇上两场教学战斗，战斗要点：

①踩怪的一瞬间按键追加再踩机会，以及使用踩踏击中攻击过来的敌人。

②敌人的攻击对象可以根据敌人抬起的脚来判断，觉得难的玩家可以按START键，之后敌人攻击对象会用红圈标注显示。

剧情推进

路上遇见一只迷茫的蘑菇头，本想搭话没想到他竟然害怕地跑开了，一路追发现敌人也在追捕他，然后两人被敌人打趴在地上，此时纸片马里奥赶到救场。

行动指引

◆对手是复数纸片的酷栗宝军团，纸片马里奥使用了纸片后变成了复数纸片马里奥，由于纸片的特性按Y键可以跳得更高并且滞留在空中一小会，刚好能躲避敌人的合体轮转技能，踩踏攻击需要多次才能打出带“Excellent”字眼的最高输出，注意把握按键的节奏。

◆继续前进，路上的台阶需要按照AXY的按键顺序才能让三人都跳上去。途中一些叠起来的杂兵可以用复数纸片马里奥对付，进入战斗前用锤子砸中敌人能在战斗开始对敌造成先手伤害。

◆根据地图指示走，遇上拯救蘑菇头任务第二弹（任务中无法保存，但能通过下屏幕中的按键退出任务，任务可反复挑战），这次要寻找的蘑菇头同样有8个，根据下屏图标可知道其位置。其中有一个跑得特别快的无法靠近，需要来到地图下方获得动作“ダッシュソックス”。拿到解谜动作后就可以使用冲刺功能了，方法是按住X键等角色跳起并落下到地面时，按住方向松开X键即可。利用冲刺可以撞击地面的花朵等物体，还可以抓住奔跑中的蘑菇头（靠近蘑菇头并出现红色叹号时按A键），撞击花朵和捕抓都演示一遍后三个蘑菇头收集成功。回去使用冲刺功能抓住那个会跑的蘑菇头。

◆任务完成后前往下屏右边的地区触发剧情，解锁纸片马里奥的兄弟联击功能“トリカアタック”并进入战斗，纸片马里奥的兄弟联击招式“トリオスカッシュ”——使用大铁锤进行复数对象攻击，使用该技能完成战斗。

◆利用冲刺撞击地图中的弹簧到达右边的地区，触发剧情。

◆继续一路走，途中利用弹簧击破画着库巴的大木牌后，触发剧情。

剧情推进

突然传来了求救呼喊，与来者对话后得知两只库巴攻进了碧奇公主的城堡。当马里奥一行人正准备赶回去的时候，碰见了已经抓住公主准备返回的库巴，计划得逞的库巴洋洋得意，表示两个库巴合作天下无敌，马里奥想要救公主就去库巴的城堡，他们会在城堡恭候，临走前还召唤出一头怪物，如临大敌的马里奥一伙人立刻进入了战斗。

BOSS战



该怪会将攻击对象吞进肚子，受到一定伤害后才吐出来，需注意的是他带地面余波的地震式攻击，余波可见，角色可以按顺序跳起进行躲避。战斗途中会进入被BOSS追逐的游玩模式，玩家通过滑杆来操作变成了纸飞机的纸片马里奥左右飞行，马里奥和路易可以通过跳跃抓住纸飞机从而避开BOSS发出的泥球滚动攻击。多多使用纸片马里奥的兄弟联击即可轻松击破。

行动指引

◆战斗结束后获得道具“ハテナカ-ド”，继续前进触发剧情。

◆往上方走立刻发现大量的蘑菇头并进入任务，内容是将他们赶到左上方的围栏中，不能

让任何一只逃走。将他们都聚集在围栏前的缝隙处后，靠近并按照指令按键即可。

◆按照下屏红箭头指示进入右上方的任务房间对话，房间内左边前台的是挑战任务，右边则是推动剧情的关键任务，做完关键任务就能集齐50个蘑菇头，都比较简单，是之前做过的那些任务的加强版，方法一致。

◆回到巨大的障碍处触发剧情，进入BOSS战。

BOSS战

战斗是操作巨大的马里奥机器人进行游玩，关于操作方法参考“机器人战斗”。在敌人蓄力的时候使用冲刺可将其击倒在地，此时上前用准星瞄准并按A键进行跳跃攻击可以造成大伤害。场地上还有各种可撞击、可破坏的物品，可以获得道具。站在音乐台能回复机器人电池，使用方法是观察音乐台表面上一圈圈扩散的波纹，波纹到达音乐台边缘时按Y键即可蓄能，跟着音乐节奏按即可。清理完杂兵BOSS就会出场，是杂兵的加强版，攻击力和生命值高一点，打法一致。





剧情推进

战斗完毕后众人继续前进。镜头转到库巴城堡，士兵们斗意高昂，呐喊声震天。城堡深处，两只小库巴正在为无聊的日常而不满，经过一番讨论他们想出了破坏魔法书的主意。而被囚禁在一旁的两位公主突然惊喜地发现，纸片公主可以从铁牢的铁柱缝中自由进出……而另一方面，马里奥一行人在击破了堵塞在地面的巨大障碍后，来到了ゴブゴブ砂漠。

关卡2 ゴブゴブ砂漠



行动指引

◆地图开始出现背上带刺的敌兵，踩踏对其无效还会反伤，因此需要使用锤子对付。锤子的使用技巧是把握好锤子提起后的时机按下攻击键，另外敌人过来攻击时同样需要把握好节奏作出反击。

◆按地图指示前进，遇见背着东西的角色トッテン，获得他走前落下的道具后掌握兄弟联击招式“とんがりシェル”，得知他是偷了宫殿东西的小偷。

◆追着トッテン进入第二区域，碰上纸片敌人魔法师，为了阻碍我方前进的步伐，魔法师在沙漠上设置了许多障碍。地图中有两个红色按钮装置，使用锤子可启动。在准备启动第二个装置的时候，トッテン出现并将我方所有的锤子都夺走，立刻对其展开追捕任务。任务中トッテン会不停在路上放置障碍，碰到会掉血。抓住三次后完成任务，获得兄弟联击招式“ふっとびロケット”。

◆进入下一个区域再次追上トッテン后，被从天而降的怪物击飞到一个四周高壁的小区域。使用锤子攻击灰色大石触发剧情，之后获得新的动作“トリオハンマー”：连续按A键、B键、Y键使出重锤攻击，可一下击破某些地图上的物品。

◆利用新能力击破灰色大石一路走，在过桥的时候再次碰上之前的怪物，被攻击从桥上震落，来到新地区。新地区中的巨大仙人掌球需要先击飞小仙人掌球，再使用重锤攻击才能击飞，利用仙人掌球之间互相破坏启动机关。

◆途中遇上拯救纸片蘑菇头的任务：一共有7只蘑菇头被敌人抓到了空中，利用弹跳装置可以触碰敌人进入战斗。该任务有时间限制，而且敌人砸过来的炸弹攻击力十分高，攻击时还经常二连击三连击十分难缠，为了快速解决战斗，所有需要消耗BP的技能都不要省，逐个击破。任务完成后，得知要去库巴城堡，需要制作能在高空飞行的东西，仍然缺少8只蘑菇头



的力量。在道具屋购买整理新装备，然后到红色箭头指示的任务房间完成任务（之前任务的困难模式）。全部完成后剧情获得道具“ペーパージャンプ台”、兄弟联击招式“トリオカイト”。

◆通过水管回到原来的地下，前往红色箭头的地方，触发剧情，展开BOSS战。

BOSS战



两条巨虫。他们的横扫攻击可以轮流跳跃躲过，滚球攻击用锤子砸中能造成伤害。将虫子下面的部分都毁灭掉他就会陷入昏迷状态，此时集中火力攻击即可逐个击破。中途会进入追逐战模式，还是和之前一样利用纸飞机马里奥进行躲避，不过这一次是复数敌人攻击，需注意躲避的先后顺序。其中一条虫子死掉后另外一条会进入愤怒状态，此时的横扫会有带刺效果，一旦被击中，后面几招都只能不动挨打，注意闪躲。

行动指引

◆打败虫子后，利用跳台到桥上去，右行前进，BOSS战。

BOSS战



机器人战斗，这次操作的是路易机器人，操作方法和之前的马里奥机器人一样。清理完所有杂兵后BOSS就会出来。这次的BOSS机器人厉害了不少，首先是身体环绕一层能量盾，还能用远程攻击。貌似无法打硬直，那就只能看准时机使用跳跃攻击了，每次跳跃攻击成功后BOSS会化作一阵烟幕消失，随机出现在场中的任何地方，注意不要被他从背后偷袭。

剧情推进

胜利后敌人遁走，天空中飞来铁炮弹，将马里奥一行人给砸晕了过去，库巴七子到来并把众人抓了起来，重要的魔法书也被小库巴捡去。



关卡3 ニテルデ诸岛





剧情推进

镜头切到牢房中，醒过来的纸片马里奥机智地解开了众人身上的绳索并破坏牢门，众人又得到了自由。发现丢了魔法书后，路易自责地哭了起来，经纸片马里奥一番安慰后，众人开始了寻找书本的冒险。

行动指引

◆右走碰见将众人身上道具都没收的乌龟兵们，往回走将他们全部击破回收道具，一开始

不能攻击，只能利用敌人的攻击进行反击，道具渐渐收回就可以使用道具和技能了。
◆来到地图最右边触发剧情，靠近断桥获得解谜动作“トリオキャッチ”（手套功能，能抓住远处物体），使用该新动作获得大门钥匙，开启大门。
◆途中触发剧情，解锁新系统——战斗卡片，与追上的敌兵展开教学战斗。消耗下屏左上角的星星点数可以使用战斗卡片，该点数通过每次攻击成功获得，而卡片上的数字则是该卡片需要消耗的点数。
◆继续走很快就是BOSS战。

BOSS战



对手攻击力和血量都很高，一个使用火焰攻击、一个使用巨石。BOSS砸石头时我方可用铁锤将石头打回去，不过对方会再打回来，如此来回好几次，而且越到后面被巨石砸中的伤害就越高，操作不熟练的玩家建议防御比较稳妥。火焰攻击不难躲，但对纸片马里奥伤害极大。BOSS受到一定程度的伤害时会进入追逐战，这时被打中会非常痛，几乎秒杀，关键点在于纸飞机马里奥不要被火焰打中，因为挨不过两下，一旦纸飞机没了，地上的马里奥和路易就躲不开滚动的巨石。BOSS被干掉一个后，另外一个就会使用威力极高的魔法攻击，此时三打一，魔法每次只能打我方一名角色，只要药够不难赢，如果没药就要硬接魔法了。魔法速度很慢，集中注意力不难接。

行动指引

◆战斗结束后回到地面，往左上走来到蘑菇头村落，与途中海边的蘑菇头对话。
◆往红色箭头指示的地方走，路上遇到的红色柱子可以用手套功能通过。来到箭头标记的任务房间后，完成右面前台的关键任务：
①第一个任务是拯救20只蘑菇头。将头上标志着蘑菇头的敌人击败可以拯救一部分，泡泡中的蘑菇头需要利用弹簧以及手套功能，地面跑得快的蓝色蘑菇头用冲刺抓，惟一难察觉的是地图最下方，需要使用重锤击打地上纸板，纸板翻过来后有一只。
②第二个任务是在不被敌人看见的情况下救出蘑菇头，无难点。
◆返回海边的蘑菇头处触发剧情，马里奥众人坐船出海，回到碧奇公主城堡。

剧情推进

在城堡处得知公主们目前身在山上，被小库巴们看管着。画面来到山上，两位公主谈论起马里奥的种种，心情愉悦，完全没有在敌人阵型的紧张感，一旁的敌兵为两位嬉笑中的公主的美态所倾倒。另一方面，马里奥一行人往山上进发。

行动指引

◆根据下屏标注红色箭头走，中途触发剧情进入BOSS战。

BOSS战



对BOSS造成一定伤害时他的分身会掉落在地上，注意留意地面上的分身是否抬头，抬头的是本体，其余的分身无法对其造成伤害。BOSS的冲撞有时候会顿一顿，不要着急看准再用锤子攻击。BOSS的跳跃造成的地波攻击可以根据两边BOSS谁先起跳判断谁先攻击。在后面的追逐战中，纸片马里奥可以不用操作，只需要专心对马里奥以及路易进行跳跃操作即可。



カブ-タ森林



行动指引

◆往森林里面进发，触发剧情。得知敌人军团在森林深处策划着什么，马里奥众人毅然闯入。这边店铺齐全，可以整理一下再走。

◆前进后碰上之前制作巨大机器人的敌方魔法师。

剧情推进

魔法师表示有事要做没空理马里奥众人，走前设置了各种障碍物防止众人继续走阻碍他的计划。无奈之下准备另寻道路的众人，在障碍物附近看到一只肚子饿的多足虫子，在虫子附近的地方找到果实后，将果实交给虫子，并将障碍物的事情告诉了他，然后把他带到障碍处。虫子看见后表示很生气，用冲撞一下子将障碍物撞碎了。本以为终于可以前进的众人十分高兴，没想到虫子又饿了，挡着路，说需要10颗果实才能吃饱。

行动指引

◆在附近利用手套功能以及重锤能力找齐果实，并将其交给虫子，触发剧情。

剧情推进

被喂饱的虫子再次任性地要求吃甜品，刚好附近走过一只带着哈密瓜的耀西，于是众人去找他要哈密瓜。耀西自然是不愿意让出好不容易才找到的哈密瓜，但也做了让步，表示愿意用速度和众人比赛，众人赢了就能获得哈密瓜。

行动指引

◆竞速比赛：路上的泥巴注意不要踩到，尽量利用地面上的加速器，靠近耀西的时候他会使出地震攻击让我方短时间倒地不起，因此看到耀西头顶冒红色叹号的时候可以跳起进行躲避。获胜后获得哈密瓜，将其交给虫子，触发剧情。

◆来到右边用重击将桥搭起，过桥碰见小偷トッテン，他逃到了众人够不着的溪流中的巨石上。

◆利用在附近找到的炸弹状果实将巨石炸碎，小偷落水。从水中爬起来的小偷忙着继续逃跑，掉下兄弟联击招式“スピ-ドボム”。

◆过小溪后利用炸弹状果实将电门的装置破坏，门开启。

◆继续前进继续开电门（两个门装置），方法与之前一致。

◆前进后遇上魔法师，进入任务：利用炸弹状果实攻击魔法师。第一次被砸中后魔法师会转移地点，并多了瞬间转移的能力，看准他转移完的一瞬间放炸弹即可。第二次攻击砸中后再次转移地点，魔法师增加分身能力，等他攻击完分身消失的时候扔炸弹即可。不远处有回复点，做好准备后前进，遇上魔法师与虫子，一番对话后魔法师为对付众人操纵了虫子，战斗一触即发。

BOSS战



本战以击败魔法师为目标，只有把虫子击晕才能对魔法师进行攻击。经过一定回合后魔法师会帮昏迷的虫子恢复HP，因此攻击魔法师的时候尽量不要出现攻击失误以达到最高输出，不然虫子重复复活会使得战斗拖很多回合。虫子攻击方式包括：地波、吐弹攻击、追赶（与追逐战不同）、追逐战。地波和之前的BOSS使用的并无实质区别，一般状态时的虫子攻击为连续两次地波+吐弹攻击，愤怒时虫子攻击力上升，地波也会变成连续三次。虫子比较难对付的招式是追赶战，此时被追赶的角色需要用锤子将路上的障碍物击破以逃离虫子的攻击范围，失败后将被虫子庞大的身躯给压扁。虫子掉血到一定程度后随机进入追逐战，追加新玩法：利用回力镖对滚动的石头进行攻击。巨石会左右移动，因此需要玩家预判巨石

的运动轨迹再发射回力标，受到一定次数的攻击后巨石爆炸，石头上的虫子会掉落受到伤害。魔法师只有发射魔法攻击一招，该招速度很慢，只需要看准并用锤子击返即可。

剧情推进

胜利后魔法师逃走，被操纵的虫子恢复了理智但看起来奄奄一息命不久矣。虫子表示能吃饱还有甜品非常幸福，但现在的他很疲倦，想要好好地睡上一觉。几只天使酷栗宝从天空的圣光中降落并带走了虫子，众人以为虫子已经死去，伤心地哭了起来。万万没想到，虫子马上就回来，还变成了蝴蝶，一番对话后将众人送到山上。众人开始在山上寻找公主。



ソクリ山地





行动指引

◆前进一段路后触发剧情，获得新的解谜动作“トリオドリル”，可钻入地下通过障碍物。底部带石板的障碍物可以钻入地下使用Y键蓄力冲过，可以爬墙还能钻破墙裂痕。另外标注着问号的地板可以站上去使用钻地技能获得道具。

◆继续走遇到遗迹谜题：使用蓄力钻头攻击推动带有月亮和太阳印记的石头。先将月亮石头推到标记月亮的地方（顺序为：上左上左下右上），再前往左边区域绕，从上面绕回到这个区域的太阳石头处，将其推到标记太阳的地方（顺序为：上右下右下左上左），道路开启。

◆继续走到达蘑菇头村子，可以整理一下装备。按照惯例在任务房间完成右边前台的关键任务收集足够的蘑菇头推动剧情：

①第一个任务是收集蘑菇头，需要躲避来自地下怪物的攻击，蘑菇头越多，队伍越长越难闪躲，需要把握好怪物攻击前的时机进行跳跃。

②第二个任务是救助天空中落下的蘑菇头，借助地面上的影子可判断蘑菇头落下的位置，注意蓝色蘑菇头下落速度较快。

③第三个任务是钻到墙中收集蘑菇头，并无难点，小心不要被墙上的齿轮碰到，否则会从墙上掉下来。

◆做完任务后观看剧情，然后从任务房间里右边的出口来到水管处并进入，到达新区域。

◆继续走，不远处遇上小库巴，发生BOSS战。



BOSS战





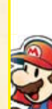
我方操纵机器人碧奇公主，可以利用冲刺撞击迎面而来的铁球、乌龟壳或者敌人的炸弹，带刺地形也能无伤冲过。跳跃能力更强，并且在跳到目标地点最上方时追加A键的重攻击。BOSS经常逃跑，还会召唤小兵，不过基本套路还是敌人蓄力时我方冲刺撞击，追加跳跃攻击。BOSS血量下降到一定程度后会在地面设置炸弹，我方可以使用冲刺将炸弹撞向BOSS造成伤害，此时靠近他，他会使用新招式（相当于蓄力），继续冲刺撞击+跳跃攻击即可。

行动指引

◆胜利后小库巴逃走，众人追赶失败，途中捡到小库巴的掉落物，发生对话（出现的问题的答案分别是：ニテルデ诸岛、地下、あやしいカベ）。

◆一直往下走，去ニテルデ诸岛。途中遇见小偷トッテン，利用钻地技能抓他，掉落兄弟联击招式“フラコプター”。

◆在ニテルデ诸岛入口前发生BOSS战。



BOSS战



这次的敌人数量众多，尽情释放大范围技

能进行攻击。敌人的投球攻击有较高几率让我方倒地无法行动，建议不要选择防御而是进行躲避，躲避成功敌人还会受到不低的伤害。在敌人数量下降到一定程度后会再次召唤队友。追逐战中，敌人的投球会按照单体攻击（抓住纸飞机在上方躲过）、多体攻击（马里奥与路易轮流跳跃可闪躲）、空中攻击（纸飞机寻找空隙躲避）的顺序进行攻击。

行动指引

◆胜利后往下屏红色箭头标注的地方走，抵达后利用水管到达地下。





ニテルデ诸岛2

关卡6



行动指引

◆刚进入地下立刻触发剧情，进入夺还小库巴掉落物的任务：场上在M砖头、L钻头、P砖头区域各自有几只红色乌龟，与他们战斗并胜利后根据对话来判断小库巴掉落物到底在哪一只乌龟手中（随机）。

◆完成任务后往右上的地区走，来到装置处将掉落物放进去。

◆继续走来到地面，发现被封印的水管。从附近三个水管下去，分别找到深处的按钮并用重锤攻击启动，水管封印解除，众人进入水管，在深处触发剧情，与库巴七子展开战斗。



BOSS战



敌人会像我方一样使用卡片，为了减少对方使用卡片所需点数的收集，要尽量躲避攻击。敌人的冲撞攻击在其停止转动的瞬间，瘦的那个先攻击，马里奥与路易可轮流跳跃躲避，他们攻击纸片马里奥的时候可以通过跳跃并在空中停滞进行躲避，注意不要过早跳起，否则容易踩上背后带刺的敌人。追逐战是使用回力标攻击敌人炸弹，与之前的玩法无区别，只是这次需要攻击的次数更多，否则无法破坏炸弹。敌人一方倒下后，剩下的一名敌人会使用大型魔法，威力足以秒杀我方角色，注意该魔法落下的时机进行攻击，实在没把握的话建议防御。

行动指引

◆战斗结束后进入水管来到库巴城。





クッパ城



行动指引

◆进入库巴城不远处学会解谜动作“トリオグライダ－”，按顺序按A键、B键、Y键可以飞翔，飞到最高点按Y键可以持续飞翔（最多3次）。使用新技能抵达深处，进入BOSS战。

BOSS战



战斗中我方操纵机器人耀西，耀西比以前的机器人新增动作：按B键可以伸出舌头吸附远方的柱子进行移动或者吸取物品。场地分成一块块浮在熔浆上的石台，掉下去会损失生命值。对面石台的柱子开启方法有两种：①通过跳跃攻击地上的按钮、②打败石台上所有敌人。来到最右边的石台，BOSS出动。先清除小兵，否则在BOSS蓄力的时候会因为小兵的阻挡而无法攻击到它。还是老套路，BOSS蓄力，我方使用舌头攻击，对方倒地后追加跳跃攻击。BOSS有一招冲撞会在使用后短时间倒地，此时用舌头攻击能将它撞飞至熔浆中再弹回来，为我方提供跳跃攻击的机会。至于BOSS的高空跳跃，在清理完小兵后，只需要看准地上的准星就可以从容躲开。

行动指引

◆击败BOSS后继续前进，来到一个冒着火焰有台阶的地方，无法通过。解除火焰的机关分别在左右两边仍未去的区域中。在左边的区域发生剧情，进入拯救蘑菇头的任务：利用飞翔能力以及场上的巨大风扇追上敌人并进行战斗，击败后完成任务。

◆解除火焰后前进，触发剧情。

◆按照下屏红色箭头的指示去追小库巴。进入抓小库巴的任务：在不被敌人看到的情况下抓住小库巴。

◆夺回魔法书后与小库巴们展开对战。

BOSS战



小库巴HP很高，还互相帮忙补血。因为小库巴坐着包住全身只露头的飞行器，所以只有从上空打击的技能才能对其奏效。在战斗中除追逐战还有两个特殊对战模式，一个是纸飞机比赛模式：双方开始后，在纸飞机快要落地的时候按Y键可弹起，比赛最后谁的距离最远，输方受到伤害；另一个是奔跑着躲避敌人的战斗模式：因为我方全员被套上水桶，所以玩家需要在被套水桶时记住水桶相对应的角色，并对BOSS的火球攻击进行躲避。追逐战中通过滑杆左右移动，Y键变成弹簧的纸片马里奥将快要落地的巨大铁球弹回空中，成功后对敌人造成伤害。

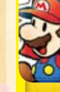
剧情推进

战斗胜利后库巴赶到，看到自己的儿子被打得奄奄一息十分愤怒，众人带着公主们逃亡，但魔法书落在了库巴手中。回到公主城堡时，已经变成空中战斗堡垒的库巴城到来并向公主城堡开火，城堡被毁坏得七七八八。

行动指引

◆剧情后获得兄弟联击招式“トリオシュリケン”。

◆离开城堡后进入平原，先不要去下屏指示的地方（因为那里被设置了障碍无法通



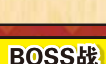
行），去右边的任务屋子完成关键任务，之后触发剧情。

◆前往任务屋子右边的区域，在高台上使用飞翔技，飞到跳台然后被弹到天空云端之上，在云上最左边的洞跳下到达下屏指示的森林。

◆在森林入口左边的蜘蛛网上打开被锁在的中间门并进入，触发剧情后，两个马里奥离队。

◆控制路易一直往左走，进新区域后开始任务：在限定时间内到达上方的出口。往下再往左走比较快，到达有两盏灯的地方路易会被吓一下，再次过去就可以了。过门后还是一样的任务，途中的九宫格需记住鬼魂的位置，不要到有鬼魂的格子上去即可。再次进门后见到很多假的马里奥，左上角被吊在树上的是真的。

◆和马里奥会合后，继续前进，在与纸片马里奥集合的时候发现是鬼魂变的，进入BOSS战。



BOSS战

鬼魂的连续喷鬼火攻击分上下两个方向，攻击完还会将鬼火吸回来，要记得鬼火发射的顺序对吸回来的鬼火进行躲避。鬼魂的冲撞会闪两下，只有第三次才是真正的攻击，把握好节奏即可。旁边的小鬼魂劫持着纸片马里奥，将其击破纸片马里奥可以归队，但队伍变回三人时，鬼魂会使用极高伤害的魔法攻击，操作较好、追求速战速决的玩家可以解救纸片马里奥，二人队伍稳扎稳打耗些回合也不难获胜。



行动指引

◆胜利后继续前进，途中遇到被劫持的蘑菇头，进入任务：在鬼魂的追逐中逃亡，不要被鬼魂碰到，被碰到三次任务失败。

◆往下屏标注位置走，路上再次遇见一名需要帮助的蘑菇头，完成其任务：捕抓小偷トッテン，玩法的基本思路是不要让他走向最边缘的云格子，慢慢转圈靠近就可以了。

◆与蝴蝶对话来到山上。



关卡8 ソクリ山地2



行动指引



◆一路前进，遇到被红绿封条锁住的大门。先在左边使用重锤解除一个封条，再从右边区域绕过去解除另外一个，大门开启，进门后是BOSS战。

BOSS战



有时间限制，但敌人血量不多，一共有三招：抓住我方一名角色砸向其他人、扔小炸弹、扔大炸弹。将大炸弹反弹成功能加一分钟，时间消耗完敌人会自爆，攻击力非常高，成功防住也能获取胜利。

关卡9

ネオクッパ城





行动指引

◆胜利后发生剧情，获得兄弟联击招式“キノピオスライダ-”。拯救了众多蘑菇头后，他们合体成为一道通往天空中库巴城堡的天梯，马里奥一行人沿着天梯往上走，到达库巴城。

◆进城后中间有个大机关，开启大机关的四个小机关分别在前后左右方向，左边区域的小机关需要通过多个跳板才能到达。看清跳板上面按键标志进行操作可将其翻转，利用跳板前进。这里直接使用飞翔技能也可以通过。途中遇见小偷トッテン，可选择接下任务：追上小偷并将其击败即可获得兄弟联击招式“きょだいキノコ”。右边小机关处同样可以利用飞翔到达。

◆开启四个小机关后，在大机关右上角有个标志着箭头的装置，用锤子启动它，移动到上面一层。

◆继续前进触发剧情。

◆回到一楼右边区域红色矿石处，触发任务：使用手套能力拿到同伴递过来的炸弹攻击敌人，一共需要击败三个。

◆回到一楼左边区域红色矿石处，触发任务：利用锤子将敌人的炮弹击回去，最后一个大炮弹需要用重锤攻击。

◆集齐两颗矿石并交给女蘑菇头，前进二楼深处，接着是BOSS战。

BOSS战

我方使用新的机器人马里奥，追加X按键射击火球的能力。第一个墙壁状敌人注意不要被他压到，等他倒地后使用跳跃攻击，胜利后通过外围的站台移动到下一个区域。第二个酷栗宝机器人可用两下火球射击将其燃烧，再使用冲刺攻击+跳跃攻击击破。第三个小库巴机器人攻略方法和第二个一致，注意他会在音乐台上补血，需尽早击破。第四个鬼魂机器人打法还是和之前一致，但是他行动速度比较快，多利用R键转身瞄准敌人，建议先清理小兵。第五个魔法师机器人，火球射击对其无效，在其蓄力的时候要立刻使用跳跃攻击，注意他各种远程魔法。全都战胜后，下一个区域就是BOSS出场，库巴机器人。库巴机器人在愤怒前的招式有：嘴喷火焰（绕到其背后可闪避）、背部带尖刺撞击（使用冲刺拉开距离）、高速全场旋转撞击（使用冲刺闪避）、跳跃攻击（威力极高，使用冲刺闪避）。攻略方法：在其正面使用火球射击成功击中三发后，库巴机器人会转身背对着我方，此时不要着急绕到他前面，使用冲刺攻击+跳跃攻击即可对其造成伤害。

行动指引

◆胜利后继续进入到达一个大厅，前面有着带刺横状摆放的障碍物。首先往左边的房间走，使用钻头能力来到紫色按钮处使用重锤攻击将其击飞，然后往上走，从左边用手套能力拿起附近的果实状炸弹将前方压着黄色折叠架桥的障碍物破坏，使用架桥过去，绕到右边再次拿起果实状炸弹，利用场地上现在最靠近角色的往上方向加速器快速来到右边，将同样的障碍物击破并过桥启动紫色装置。然后再到大厅右边房间将另外两个紫色装置也启动，注意在过有风扇的地形时，等风扇停止转动再使用飞翔能力过去。

◆回到大厅发现前面障碍物已经消失，继续前进触发任务：在五分钟内到达最下方使用重锤破坏大炮，在第一个区域的时候会不断出复数小怪，此时利用纸片马里奥的锤子攻击能快速击破（最好6个复制纸片的状态），完成任务后前进就是BOSS战。





BOSS战



两只魔法师会使用联合起来的光线攻击，看准光线再按顺序跳跃就可以了。至于BOSS从洞中钻出来的攻击，可以根据哪个颜色的洞有敌人探头出来提前跳跃进行闪避。因为一名BOSS掉光HP后另外一名会帮他复活，而且中途BOSS会召唤杂兵，所以尽量使用范围攻击，另外踩踏攻击对其无效。追逐战时，首先快速使用回力镖攻击制造一些空隙，再从缝隙击中BOSS几次即可。

行动指引

◆完成战斗后前进是连续几场剧情强制的与杂兵对战，胜利后接着是BOSS战。

BOSS战



与库巴七子的连续作战，共三场战斗。前面两战的BOSS分别和关卡3、关卡6的一样，打法可参考前文。第三战为三场追逐战，第一次追逐战利用回力标攻击巨球上的敌人两次即可，第二次则需要利用跳跃抓住纸飞机向下踩踏靠过来的敌人，第三次是利用滑杆操作左右，在巨球掉落到纸片马里奥变成的弹簧前按Y键将球弹到敌人身上去。如此反复操作直到敌人昏迷后，使出各种大招即可击破。

行动指引

◆继续前进就是最终决战，可以先回去整理一下装备再来。

BOSS战



作为最终BOSS,库巴具有远超之前BOSS的各项能力值，招式也非常多样。第一阶段对手是两名库巴，他们的喷火球就和以往躲地波的方法一致，注意最后一击对付纸片马里奥的持续性火焰喷射，实在躲不开可以选择防御（血量要足够）。对面扔来的铁球数量较多，看准再击打回去即可。一只库巴缩进龟壳的时候，攻击他无法造成伤害，此时往另一只正常的库巴攻击即可。受到足够伤害后，两名库巴合体，变成一个巨型的身穿铠甲的库巴，战斗进入第二阶段。



此时纸片马里奥不要使用技能，否则会被强行打断并且进入对方的攻击场景，对我方进行攻击，该场合注意合体库巴的眼神，第一次的攻击对象和他所看的方向一致。马里奥与路易可以先用各种大招击破库巴的铠甲，之后纸片马里奥就能使用技能了。合体库巴的几种攻击方式以及躲避方法如下：连续拳击，速度很快次数很多，最后还会喷射火焰，对轮流跳跃进行躲避的操作要求较高；魔法球攻击，库巴退到远处向天空连续发射几发魔法球，看准再砸就可以了；高空踩踏，也是看准再用锤子砸。至于BOSS追赶我方的战斗场景，地面上的小怪直接踩，空中的不用理会，最后BOSS的喷火球三人轮流跳跃即可。BOSS会召唤小兵，建议使用范围技能。追逐战中，地面上横排过来的小兵可以使用马里奥与路易轮流跳跃躲避，至于空中飞来的敌人，纸片马里奥可从敌人缝隙中躲过，库巴喷火时，马里奥与路易跳起抓住纸飞机进行闪避。

剧情推进

打败合体库巴后，纸片库巴被马里奥三人塞回了魔法书中，库巴也从高空中摔下不知所踪。三人回到公主城堡然后就是各种离别。



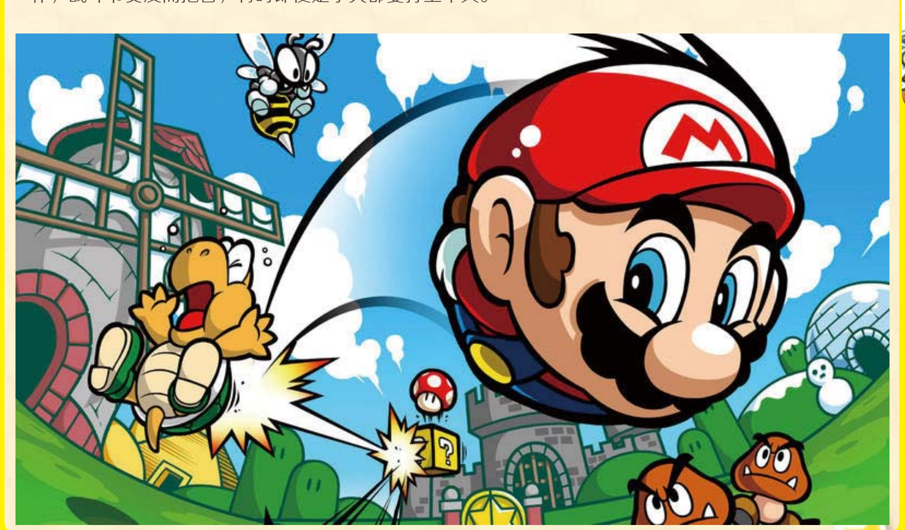
通关以后



通关后会显示游玩记录，具体如下：Excellent达成率、回避成功率（かいひ成功率，可在“战斗连击纪录”中观看）、战斗连击达成率（バトルチャレンジ达成率）、战斗卡片收集率（バトルカード收集率）、蘑菇头救出率（ペーパーキノピオ救出率）、砖头回收率（ブロック回收率）、带问号标志的地板回收率（アイテムゆか回收率）、墙壁裂痕回收率（くぼみ回收率），并且开启鉴赏模式，可在标题画面中“サウンドプレーヤー”进入，欣赏游戏中的BGM。

玩后感

对于比较少接触“《马里奥》系列”的玩家来说本作难度稍高，但游戏提供了人性化的简单模式可供选择，手残党可以安心游玩。本作玩法十分丰富，各种设计精良的关卡以及极具趣味性的BOSS战都叫人欲罢不能，足以对得起“任天堂”的金字招牌。作为一款RPG，本作的剧情与波澜壮阔毫不沾边，但各种搞笑的段子以及根植在任天堂游戏灵魂中的众多人气角色使得故事看起来尤其丰满，简单而不失感动。但也因为其丰富到略显繁琐的操作，战斗节奏反而拖沓，有时即使是小兵都要打上半天。





百花齐放——SEGA印象（2）

说到SEGA的大型RPG，相信大多数玩家都会自然想到知名度极高的《光明》与《梦幻之星》，其中“《光明》系列”正是本辑第九美术馆的“主角”。这个在1991年MD平台上诞生的游戏系列至今仍是脍炙人口的超级名作，已在家用主机、街机以及便携智能平台上推出了约40款作品。绝大多数《光明》的类型都是RPG，但并不限于单一的游戏方式，曾出现过战棋、动作、格斗等众多截然不同的玩法。下面就一起了解一下曾参与本系列制作的几位画师吧！

玉木美孝

出生于1967年的玉木美孝至今仍是一位游戏制作人。他是“《光明》系列”开山鼻祖《光明与黑暗》的角色原案设计者。1991年发售于MD平台的《光明与黑暗》以第一人称视角向玩家展示了千变万化的迷宫探险之旅，是一款十分正统的RPG。而一年后的《光明力量 众神的遗产》则是一款同样经典的战棋类游戏。这两款作品都由玉木老师着手设计角色原案，大名鼎鼎的“《光明》系列”也从这里正式起步。



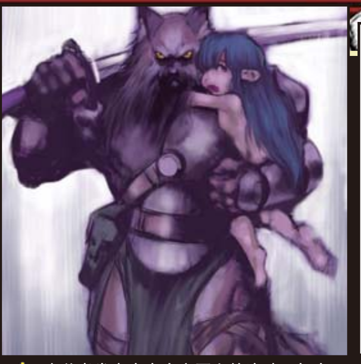
↑《光明之魂2》。



↑92年发售于MD平台的《光明力量 众神的遗产》。



↑以清新的水彩与丰富的表情刻画人物形象。



↑玉木美孝发布在个人主页上的涂鸦，与当年相比，如今他的画风更为成熟。



↑《光明力量》的男主角。

玉木美孝早期的画风充满了他所在时代的传统韵味，明亮的用色与强烈的对比是其明显特征，到了后来的《光明之魂》，玉木老师开始使用更为浓厚的色调，自然地给游戏增添一份肃穆之色。大学时期，玉木曾参加由Enix举办的游戏设计大赛，也因此步入游戏业界，年轻时的他主要负责游戏人物与产品封面的设计工作。除了与游戏有关的作品，玉木也曾绘制过少量的漫画与小说插图，如今设立了专门为各大领域进行美术设计的公司Swallowtalls，继续活跃于设计的世界之中。

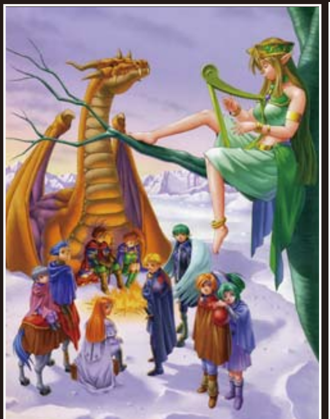
山内真

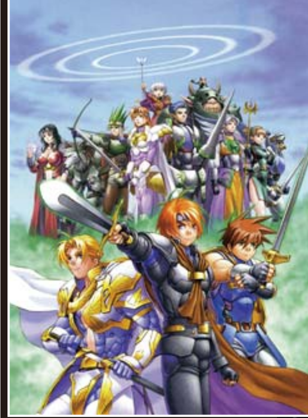
作为《光明力量3》三部曲、《光明圣柜》以及《黄金的太阳》等著名作品的御用角色原案设计师，山内真却是知名度相对较低的一位画师。山内最初只是一位漫画助手，而后在设计公司磨练一段时间后离社并正式成为一名自由设计师。他曾为著名电脑软件《RPG制作大师》设计包装封面，还为《光明》等多部RPG作品绘制世界地图。山内真之所以能成为《光明力量3》的御用画师，还是因为在某份绘制世界地图的工作中偶然得到Climax制作部部长宇野的赏识并最终被“《光明》系列”的生父高桥宏之所看中。

在进行《光明力量3》的前期设计时，山内主要使用马克笔绘制概念原画。利用马克笔画出衣服质感、光影等效果，充分利用了马克笔显色艳丽、色调分明的优势。而在后续的定稿中，山内笔下的主色调依旧保留了较为明亮的特色，为《光明力量3》三部曲分别设计了众多充满个性的角色。



↑山内真设计的角色原案。





↑《光明力量3》的插画。



↑《光明力量3》的战斗场景概念图，主要以马克笔上色。



←《光明圣柜》的男主角原案设计图。

西山优里子

代表作为《少年篮球梦》的女性漫画家西山优里子也曾参与"《光明》系列"的人物设计，这部作品为《光明力量Neo》。2005年发售于PS2平台的《Neo》是一直以S・RPG为主"《光明》系列"正式对A・RPG类型发起挑战的一部作品。







↑出自西山老师笔下的《光明力量Neo》原画。

Pako、伊东杂音

著名插画师Pako所参与的《光明》有两部，分别是PS2平台的《光明力量EXA》与DS平台的《光明力量 羽翼》。其中《羽翼》由他与萌系女画师伊东杂音共同进行角色设计。

2007年发售于PS2平台的《光明力量EXA》是一款经典的A・RPG，Pako老师的画风给人以一种清新独特的视觉感受，中古风的柔和用色与帅气大胆的线条成功打造出性格截然不同的两位主角，给玩家留下了十分深刻的印象。从Pako老师的插画作品以及人物设计可以看出，他更擅长绘制极具张力的动作画面，视角特殊且夸张，纵深强烈，能够让生动的人物跃然而出。尤其是在处理人物表情时，往往可以展现出角色自然而鲜明的情绪，是一位极具个人风格的优秀画师。



↑《光明力量EXA》官方设定集封面图。Pako老师的画风十分清新，同时又带有一股说不出的梦幻感。

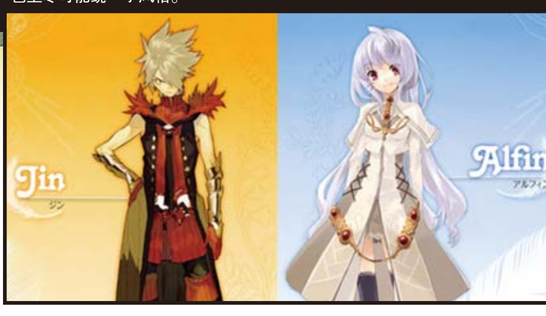






←《EXA》的女主角希利尔。

↓《羽翼》男女主角的画师分别是Pako与伊东杂音，可以看出两个画师在用色上尽可能统一了风格。



而2009年发售于DS平台的《光明力量 羽翼》则由Pako与伊东杂音共同进行角色设计。两位画师都是长年为轻小说绘制插画的老手，双方在画风上有不小的差别。然而在《羽翼》中，他们通过尽可能使用相似用色的方法，在一定程度上统一了作品的美术风格，并没有出现特别突兀的色调差别。

伊东老师曾为《灼眼的夏娜》和《凉宫春日》等大热轻小说作品绘制插画，也是《七色星露》等众多美少女游戏的角色设计师，风格清爽而可爱。

Tony



↑《光明之风》中的日轮巫女吴羽冬华。



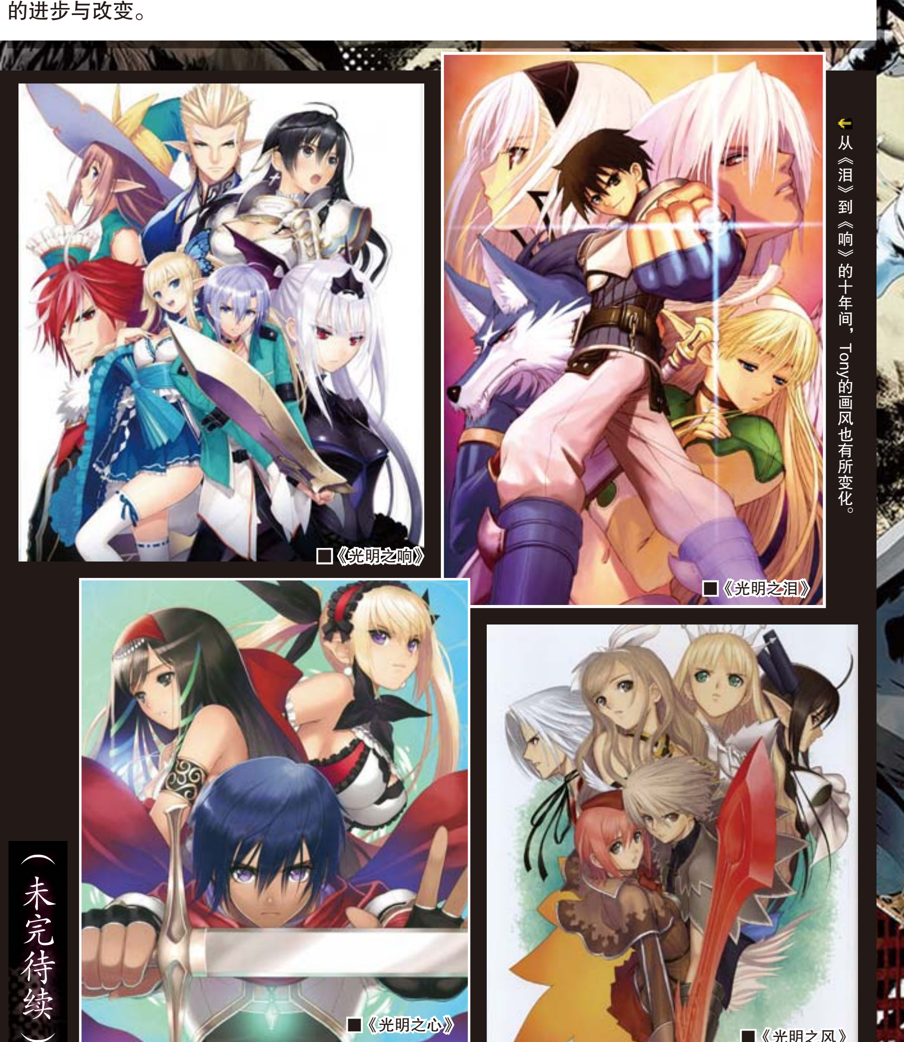
↑《光明之响》中的帝国皇女艾克塞拉。

近年来，只要说起“《光明》系列”，大家首先想到的必然是这位笔名为Tony的大神画师，由Tony负责设计角色的《光明》甚至被广大玩家直接称作“Tony光明系列”。笼统地说，前文介绍的几位画师都算作《光明》大家庭中“光明力量系列”的设计者，而Tony的《光明》游戏名不再带有“力量”字样，一般固定为《光明之○》的模式。“Tony光明系列”的玩法往往大不相同，只在世界观层面上略有关联，而它们最大的共通点自然就是这位Tony大神所绘制的角色与CG了。

Tony的本名为田中贵之，毕业于仙台美术专门学校，最初的工作为广告领域的美术设计，于1998年才正式开始其插画生涯，为数款美少女游戏绘制原画后名声渐起。而由他所主导的同人社团“T2 ART WORKS”，更是活跃于各大漫展的神级大手社团，其作品往往才刚开展就被抢购一空。

从2004年起，Tony成为“《光明》系列”的御用画师。他的画风与其他美少女游戏的原画师有很大的差别，并不使用强调明亮与色差的上色方式，反而以极细的线条与柔软的水彩风格打造笔下的角色。Tony尤其擅长设计可爱的美少女角色，由他勾勒而成的身体线条总是十分优美。受前辈大神村田莲尔的影响，Tony的作品也有色彩细腻、强调质感等特色。

从《泪》到《响》，Tony在十年间为“《光明》系列”绘制了难以计数的美丽角色，其中还有多位出自他笔下的人气美少女被制作为精美的手办。而“Tony光明系列”一路走来，且不提游戏在剧本、系统上的优劣，玩家还是能从不断推出的作品中明显看出Tony在作画上的进步与改变。



□《光明之响》

■《光明之泪》

■《光明之心》

■《光明之风》

从《泪》到《响》的十年间，Tony的画风也有所变化。

（未完待续）

游戏万花筒 GAME KALEIDOSCOPE

《怪物猎人》盒蛋模型 Plus Vol.4

帚星团 提供

《怪物猎人》盒蛋模型第四弹已在11月24日发售，这次的模型收录了6种怪物，分别是：斩龙、巨兽、迅龙、雄火龙（愤怒状态）、雌火龙（愤怒状态）、海龙，其中还有可能抽中斩龙的透明款式。每个模型高约10～15厘米，随盒发售，一盒价格为800日元（不含税），也可以购入含有6个盒子的大盒，售价4800日元（不含税），盒内的模型都是随机的，是否能抽中喜爱的款式就要看自己的运气喽。

另外官方还发布了另一款钢龙手办的消息，这款手办共分为三个版本：普通钢龙、锈钢龙、脱皮后的钢龙。普通钢龙于11月26日发售，锈钢龙于12月24日发售，脱皮后的钢龙则预定2016年1月7日发售，售价均为9936日元。手办约有32厘米高，配上钢龙的姿势显得更加霸气侧漏，有爱的同学可以赶快入手了。



▲盒蛋模型的全款式一览。





◄▲►钢龙手办各种不同的版本。

怪力官方主题网页

马修
提供

11 月末，口袋妖怪官方开设了怪力的主题网页，将怪力的各种相关设定资料公诸于众，这也是继呆呆兽之后，官方专门为之开设网页的第二种口袋妖怪。在这里我们给大家放上官方公开的一些怪力的有趣资料。

图鉴资料

怪力（カイリキ -/Machamp）

类型：怪力口袋妖怪

高：1.6m

重：130.0kg

日常篇

怪力的进化

怪力是系列初代便有的口袋妖怪。最初玩家在月见山遇到腕力，其升级进化后成为豪力，而通过通信交换豪力便会进化成最终的怪力——即便在 100 级也可以进化。这是一般的升级进化所无法实现的。



超快的出拳速度

怪力虽然速度慢，但四条胳膊的出拳速度还是相当快的，可以每秒打出 1000 拳，据说可以把电车打飞。这是什么概念呢？目前世界最快出拳速度的纪录保持者伊恩・百斯普的最快拳速是 1 秒 13 拳，所以怪力的攻势一旦发动，那拳头真的比雨点还密集……



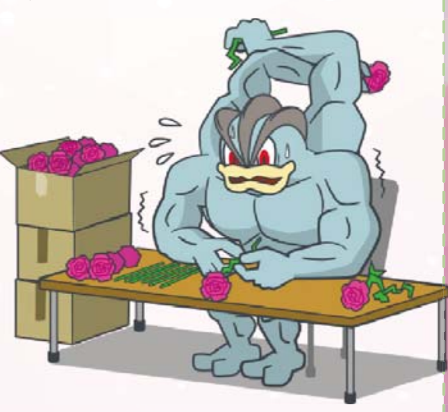
摔跤大师

如果从外形上看，怪力更像是摔跤手而非拳师。事实上，怪力也的确可以通过 4 条手臂的配合以及一身的巨力，非常灵活地进行摔跤。



不擅长精细工作

所谓术业有专攻，对于一身肌肉、手掌大而宽厚的怪力来说，想做精细活，那是非常吃力的……



不知疲倦地锻炼

怪力及其进化前形态最大的爱好就是锻炼身体。由于负重搬运等工作可以锻炼力气，因此很受怪力和进化前的豪力的青睐。即便在休息日，它们也会主动去山野中锻炼自己的力量。



天然的锻炼工具：小拳石和隆隆石

野生的腕力和豪力，以及去野外锻炼的怪力们，主要的锻炼工具是小拳石以及隆隆石，就像中国古代举石锁那样，单手或双手一上一下地来锻炼肌肉。



※和小拳石们的关系究竟怎样?

怪力及其进化前形态们用小拳石、隆隆石当哑铃锻炼似乎有点单方面 HIGH 的意思，事实上对于小拳石和隆隆石来说，这种锻炼类似于小孩被举着玩一样有趣，但尽管如此还是会有些提心吊胆，毕竟怪力们大意失手时被丢出去的话，就算是岩石系也是会摔得很疼的。顺便一说，怪力、双柱力王和小拳石最终的进化形态隆隆岩，都是通信进化的，不知道官方如此设定是否考虑了它们之间的这些关系？



工作篇

在《口袋妖怪》的世界中，口袋妖怪是无处不在的，除了“宠物小精灵”这个作用外，有的还会在职场岗位上工作。下面来看看怪力及其进化前形态可以就职的工作场所吧。

健身房

怪力有非常大的力气，因此在人类健身时，怪力可以对举重等健身项目进行协助。



搬家公司

《口袋妖怪》的世界中有大量颇通人性的大力气人型口袋妖怪，其中怪力和进化前的豪力又以负重作为锻炼方式且乐此不疲，因此让这些喜欢负重的大力士来搬家是非常合适的。当然，主要是扛搬大件家具和家电。

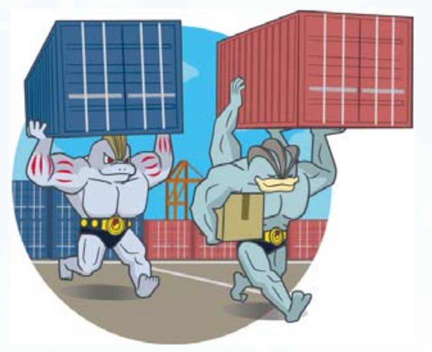




▲《宝石》及重制版中的序章部分，主角搬家就是由豪力完成的。

仓库管理

这也是因为力气而可胜任的工作之一，当有搬运任务时，只要把货物装进集装箱，它们便可以轻松扛起来，根本无需卡车。而且怪力因为多出两个手臂，还可以同时搬运其他小物品。



建筑工地

工地上的搬运工作量相当大，而这里显然也是怪力和豪力大显身手的场所，这种身体构造和力量，直接让搬运工作的效率翻倍。



贴身保镖



口袋妖怪独有的警觉性，配合其高大的身躯，以及四条粗壮的手臂和每秒千发的出拳速度，给要人当贴身保镖也是相当合适的。

怪力咖啡店

这是专门面向肌肉爱好者所开的咖啡店，顾客大多数为年轻女性，根据顾客的要求，怪力们可以摆出任何展示其发达肌肉的姿势。而热衷于泡怪力咖啡店的女孩子们则被称为“怪力女子”。



保姆

粗犷力量型的怪力还能担任保姆？当然可以，在哄孩子玩这点上，怪力还是有自己的一套的，比如把孩子抛起来再接住，就可以让怪力与孩子玩得特别开心。但还是要由稳重的怪力来做，进化前的豪力举隆隆石锻炼时失手的事情时有发生……



怪力的秘密

怪力与力王的关系

在建筑领域，力王那一支进化链（挟木小子、擎钢力士、双柱力王），在设定上就有典型的工地特征，因此深入到《口袋妖怪》的世界中，怪力就与力王们形成了竞争关系。而怪力和豪力，最大的优势在于身高腿长，所以在刚开工的广阔工地上，需要负重并远程运送的工作上，怪力更有优势。而且在一些人看来，从形体上来说，怪力的体型更为健美……



搬家的竞争者：过动猿

过动猿是懒猴这一进化链的中间形态，虽然进化前后都懒得无以复加，但这个中间形态却是闲不下来的，必须要以躁动的方式来发泄始终过盛的力量和精力，所以在搬家方面也是热门精灵，是怪力们在搬家领域上的竞争者。



20 年谜底揭开：没穿内裤

豪力和怪力的腰部有一个类似于拳王金腰带的东西，在多个版本的《口袋妖怪》中都提到，那是限制其深不可测力量的腰带。那么腰带再往下呢？内裤？这次官方终于把这个玩家们关注了近 20 年的问题的答案公诸于众：其实是花纹，并非内裤或其他——口袋妖怪是不着衣物的。



性别问题

人类的性别，从外表可以轻易识别出来，即便是精心打扮的伪娘甚至变性人也可以通过骨骼比例加以辨认。但怪力呢？你能看出雌雄的区别吗？看不出来的话就对了，因为本来也没有区别……



异色怪力

异色、也就是闪光怪力，在训练师中有很高的人气，但对于那群经常光顾怪力咖啡店的肌肉控“怪力女子”们来说却并非如此，因为在她们看来，普通色的怪力更有晒黑的健美感。



编看编享

栏目主持 白菜

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，小编们会在这个栏目中分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



“精神分裂”的老电影吐槽节目——怀旧评论狂

推荐人群：老电影影迷、吐槽向视频爱好者、喷神James的粉丝

怀旧评论狂（Nostalgia Critic，简称NC）原是美国的一位视频创作者在其个人网站That Guy with the Glasses上连载的一档视频节目，由Doug Walker扮演的影评人专门挑一些老电影、尤其是烂片进行吐槽，言辞犀利的同时也充满了恶搞和幽默。由于NC锁定的目标多是有一定年代的老电影，对于看过这些作品的观众而言容易产生一种怀旧感和共鸣，这一点与以喷老游戏著称的喷神James（AVGN）相似。而从吐槽的角度来审视烂片，则能从中引发出全新的槽点和笑点，再加上NC的卖力表演，让这个系列节目的人气越来越高。第1期可以追溯到2007年，八年来他的网站愈发壮大，目前已更名为Channel Awesome并吸纳了大量视频创作者和丰富的节目。NC头戴黑色帽子、扎着红色领带的形象也日益深入人心，如今已成为了节目Logo的一部分。



▲手上的假枪基本只是装饰，嘴炮才是NC最厉害的武器。

▼几乎每集节目都会根据主题绘制一张原创的封面，这也与AVGN的风格颇为相似。



“我是怀旧评论狂。大名我自记得，不劳各位费心。（I am the Nostalgia Critic. I remember it so you don't have to.）”每集节目都在这样熟悉的开场白过后正式开始。由于游戏改编电影往

往是烂片的重灾区，所以《超级马里奥兄弟》、《真人快打》、《街头霸王》、《双截龙》这些改编电影都没有逃过NC的魔爪。虽然NC的吐槽不时带有脏字，但绝不是毫无水准的肆意谩骂，独到的槽点以及丰富的颜艺都是看点。而且NC还经常以“精分”的方式自我吐槽，包括流浪汉切斯特、酒保多米尼克等都是他的分身，甚至连自己在节目中出现的错误也能“自喷”。除了惯例地吐槽烂片外，上百集的节目中还有“TOP 11”、“新作对旧作”等系列穿插调剂，偶尔一展的歌喉也颇为惊艳。

之所以把这个节目推荐给喷神James的粉丝，除了两者在吐槽风格上的一些相似点外，还因为NC与AVGN之间有一段“恩怨”。感兴趣的读者不妨去搜索“AVGN VS NC”的系列视频，两人的对决甚至引发了游戏评论员和电影评论员的“群殴”，非常欢乐。其实两人私下的关系不错，除了合作怒评过忍者神龟演唱会外，NC在《喷神大电影》中也有客串出演。怀旧评论狂系列节目在国内的人气并不算高，B站有一位名叫“光脚的喵衣”的UP主在坚持翻译和上传NC的视频，她也在字幕中加入了一些ACG梗和自己的吐槽（比如《丧尸世界大战》日常一黑）。总之，对烂片吐槽类视频感兴趣的读者可以尝试看看这个充满笑点、极具个性的节目。




◀由粉丝创作的『AVGN VS NC终极对决』海报。


▶这对冤家还在日本动画《THE UNLIMITED 兵部京介》里携手客串了一把路人。

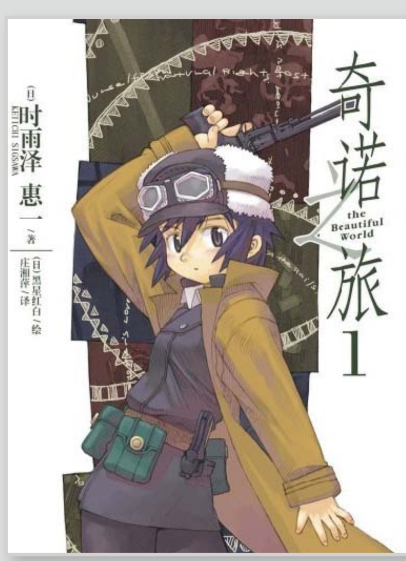

果汁推荐

神枪手小女孩骑摩托环游世界——《奇诺之旅》

推荐人群：喜欢单元剧的读者、黑童话爱好者

《奇诺之旅》是由时雨泽惠一所著，于2000年开始连载的轻小说，截至目前为止已经推出了17卷。故事主线很简单，就是旅行者奇诺和她那会说话的摩托车结伴一起周游列国的故事。小说最大的特色就是各种天马行空的单元剧。奇诺旅行所逗留的国家一定不会停留超过三天，而这三天内就能展现出这个国家最有特色的一面。有充满各种藏书的“书之国”、整个国家本身就是斗技场的“角斗场”等，既有让人看了会心一笑的国家，也有细思恐极的国家。无论是哪一种国家，作者描述的语气始终相当平淡，关于主角奇诺的心理描写也是出奇的少，就像是第三者在观察，并不作出任何评价。登场的国家当中，有不少讽刺社会现象的故事。比如“少数服从多数之国”，就是讲述一个国家推行民主，让国民进行少数服从多数的投票，却对少数者处于死刑，导致国家最后只剩一个人的故事。这些国家滑稽得看似让人无法想象，但其实想深一层，或许现实中真的会有这些现象存在。享受这些故事的幻想性与现实性，笔者认为就是这本小说最大的魅力。

当然，小说的亮点之一当数女主角奇诺。乍一看，奇诺那短发、穿着风衣的打扮让人一开始无法察觉其真实性别，但从极少数章节的心理描写可以看出，奇诺在冷淡、精干的外表下还隐藏着一颗少女心（其实本人并无隐藏之意）。像奇诺这样的反差萌，大概会有不少人喜欢，再说看一名技术高超的可爱女孩拿着枪飒爽对付威胁自己的敌人，光是这点就让人倍感畅快。而奇诺身边那会说话的摩托车艾鲁梅斯，更是代替奇诺说出了不少读者也想要抱怨的话，一人一摩托车的旅行，虽然安静却十分有趣。实际上除了奇诺以外，小说还有其他的主角登场，比如奇诺的老师

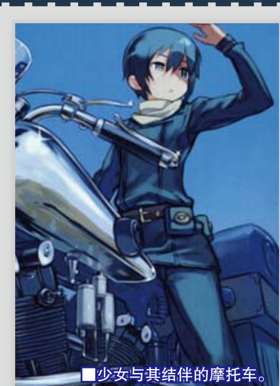


▲第一本小说的封面，此时的奇诺的形象还是“可爱的男孩子”，作者也有意模糊化她的性别。

“师父”、某国王子西兹等。他们各自有着背景故事，处理问题的方式与观点也和奇诺不一样，也算是给这本小说增添新鲜的感觉。本作也曾经推出过TV动画（全13话）、剧场版（2部）以及OVA，不想看文字的也可以通过动画了解一下。另外，17号发售的PSV新作《电击文库 战斗巅峰 再点火》中也能欣赏到奇诺活跃的英姿喔！



▲到后期，插画师黑星红白的画风已趋于成熟，并且奇诺性别为女的事实也广为人知，形象也更加女性化了。


■少女与其结伴的摩托车。


白菜 推荐

《.hack//》系列

推荐人群：《刀剑神域》、《记录的地平线》等网游穿越类作品爱好者



2002年，依然是家用机市场由PS2独领风骚的时代。当时的BNGI（现BNE）推出了一款由游戏做主轴的多媒体跨界合作计划，并以“Project .hack”之名公布。这就是当年名盛一时的“《.hack//》系列”作品。如果是《掌机王SP》的老读者，应该都知道白菜刚刚入职时的小编形象便是取自该系列的初代主人公形象。今天就为大家推荐一下这个系列的作品。当然整个“Project .hack”非常宏大，如果不是当年超有经济实力的铁杆粉，恐怕无法面面俱到地如数家珍。所以白菜也只能在力所能及的范围内，为大家进行一些简单地讲解（布教）。

“《.hack//》系列”虽然有着大量的作品，但总体的故事核心只有一个：在近未来流行的架空网络游戏《The World》中，发生了不可解的异常现象，例如玩家之间流传着BUG级别道具的传闻、不可击倒的BUG怪物登场、系统发生错误等，使得游戏变得混乱起来。而且最恐怖的是，游戏内的现象竟然会对游戏外的现实玩家造成伤害，不少玩家在遭遇奇异现象后，统一陷入意识不明的状态，被称为“未归还者”。注意到这一异常的玩家们，因为各种各样的理由参与到事件中来，有的是为了救助朋友、亲人，有的是为了守护游戏世界。他们会在《The World》的系统具现化AI——女神阿乌拉的支援下，慢慢朝着事件的核心进发。然而这些行为通常都会损害到游戏运行公司CC社的利益，所以也会引发官民之间的对立。在这种内忧外患的情况下，玩家们会迎来怎样的结局，便是整个系列所要描绘的青春群像剧了。而作为始终贯穿系列中心的网络游戏《The World》，则是由一名天才程序员根据已故的暗恋对象留下的最后遗作诗篇《黄昏的碑文》所创作的网络游戏《fragment》的未来发展版。当时这位程序员因为渴望与暗恋对象诞下新生命，因此在《fragment》中设计了能够自我进化的究极人工智能阿乌拉，企图通过她的诞生来象征成就自己的愿望。然而这一情况随着程序员的失踪也无人知晓，包括接管游戏的CC社也在不知情的情况下将《fragment》进化为《The World》，所以之后才出现了一系列由AI之间引发、并牵涉到现实玩家的事件。《黄昏的碑文》自身也成为了玩家解开谜团所依据的线索，游戏中也大量出现了系统根据《黄昏的碑文》的记载



▲贞本义行的人设也是当时作品的一大卖点之一。

所创造出的事物。

系列的展开大致上可以分为三个阶段。第一阶段是以PS2上的游戏《.hack//》为中心叙述。游戏本身分为《感染扩大 Vol.1》、《恶性变异 Vol.2》、《侵食污染 Vol.3》和《绝对包围 Vol.4》四作，于2002年6月～2003年9月期间作为连续作品分别发售。这种神奇的发售方式在当时给白菜留下了极为深刻的印象，也是促使白菜跳坑的最大原因。初代《.hack//》的故事大致讲述被好朋友邀请加入《The World》游戏的玩家凯特，遭遇不明怪物的袭击，好友在游戏中被杀死，在现实中也失去意识成为了“未归还者”。凯特接受了阿乌拉给予的拯救世界的力量“黄昏腕轮”，为了拯救好友和世界，在《The World》中展开了冒险。这款作品本身是离线型RPG，但其一大特征就是在游戏内让玩家虚拟体验玩一款网络游戏的感觉，玩家在游戏中还有登录游戏、逛BBS、收发邮件等操作，在当时看来非常新颖。作为游戏的补完，游戏同捆动画《.hack//Liminality》、TV版动画《.hack//SIGN》以及异色的《.hack//黄昏腕轮传说》等作品，都在一定程度上丰富了第一阶段的整个故事内容。

第二阶段的中心是2006年5月～2007年1月，同样分为《.hack//G.U. Vol.1 再诞》、《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》和《.hack//G.U. Vol.3 漫步之速》三款连续作品发售的，PS2游戏“《.hack//G.U.》系列”。《The World》经历版本升级，从初代的R：1时代进入了R：2时代，主人公芭蕉在游戏中尊敬的前辈志乃被不明人士PK，在现实中也成为了“未归还者”。赶到现场的芭蕉看到的是与初代主人公凯特同样外形的、身上缠着苍炎的角色，在BBS上被称为“三爪痕”。在追踪三爪痕的最后，芭蕉与其一战，却在压倒性的实力差之前败北，而且被初代主人公凯特也曾拥有的神秘力量“数据导出”击中，导致角色数据初期化。玩家要操控的就是惨遭初期化后等级只有Lv.1的芭蕉，从游戏与现实两方面解开三爪痕和志乃失去意识的谜团。游戏本身相对初代来说在操作感上大幅进化，战斗颇有纯正ACT的感觉，当然也能在游戏中体验虚拟的网络游戏感。在这个阶段中，与游戏联动得最为紧密的，堪称当时同期播放的TV版动画《.hack//Roots》，讲述了游戏的前传，芭蕉与志乃等人相识的经过。看过动画之后能对游戏有更深一层的理解。另外也有小说《.hack//CELL》和漫画《.hack//GnU》、《.hack//Alcor 破军之序曲》等作品对这一阶段的剧情进行补充。



▲动画版的中二少年芭蕉，终于在游戏的最后修成正果。其实“《.hack//G.U.》系列”不少角色都是初代老玩家的新账号，探寻这些秘密也是很有乐趣的。

第三阶段的展开有一款为广大掌机玩家熟悉的游戏，那就是2010年3月发售的PSP平台A·RPG《.hack//Link》。这款作品与前两作有很大的不同点，就是不再让玩家在游戏中体验网络游戏，而是在剧情设计上让玩家真正穿越到未公开的《The World R:X》世界，以自身来体验游戏世界的种种，更加接近于常见的RPG设定。在这款作品中，玩家扮演的主人公时尾为了解救被神秘敌人所石化的“黄昏骑士团”首领、初代主人公凯特，而要不断穿梭时间，体验在《The World》过去发生的种种事件——说穿了就是在游戏中重温以前各款作品的剧情，包括小说等非游戏作品。当然历代作品的主人公也能作为同伴加入队伍，对于FANS来说实在是非常具有吸引力。之后还有2011年发售的OVA三部曲《.hack//Quantum》，以及2012年发售的剧场版作品《.hack//The Movie 世界的另一边》。值得一提的是，剧场版的BD还同捆了名为《.hack//Versus》的PS3用对战ACT，玩家可以选择历代作品的主人公，在这款作品中展开对战。



►《.hack//Link》能够使用原作中并未游戏化的角色，例如图中就是TV版动画《.hack//SIGN》的主人公司。

当然系列的作品细数起来远远不止上文提到的这些，但是系列在2012年之后基本陷入了沉寂却是事实。作为FANS对这一情况也比较惋惜，希望BNE能够再次推出高品质的相关家用机/掌机游戏，给我们带来新的惊喜。

游人望远镜

年底游戏狂潮已到，不知各位读者有没十分期待的游戏呢？说到心仪的游戏，小岛制作人成立新工作室的情报实在是振奋人心，以他的理想与实力，相信一定会为玩家带来更好的作品。那么就来看看本辑的游人望远镜吧！

栏目主持 | 果汁



高木谦一郎

“《闪乱神乐》系列”制作人，最新作为《女武神驱动 比丘尼》

来跳舞吧。



12月14日

白菜：发现爆乳制作人意料外的属性！

苍穹：Wii U《妖怪手表热舞 舞力全开特别版》卖得并不算好，可见软件和硬件的关系还是相辅相成的。

果汁：光是看着这个魔性的封面就想跳起来了。



小高和刚

隶属Spike Chunsoft游戏制作人，负责“《枪弹辩驳》系列”剧本

黑白美：“这个可以吃了吗？……已经可以吃了吧？”



12月15日

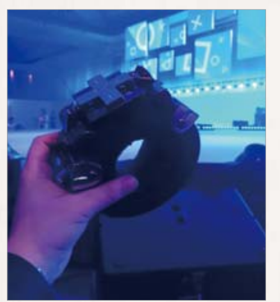
白菜：黑白美要吃掉兔美？Dark side觉醒！

果汁：不行！吃了会引发国际危机！

富泽佑介



“《噬神者》系列”制作人，最新作为《噬神者 解放重生》



带着与赠送给GE祭典里的优胜者同样的“BLOOD”部队的腕轮参加了PS大赏！很期待结果呢！

12月3日

昴星团：在这里恭喜《噬神者2 狂怒解放》获得金奖。不过看到腕轮就不禁想到玩家们的共同吐槽：“戴着这个腕轮，衣服是怎么穿上去的呢？”

小岛秀夫



“《合金装备》系列”制作人，最新作为《合金装备V 幻痛》

这就是新工作室的商标。既能看作中世纪骑士的外表，也能看作宇宙服。这代表着“蕴含最新的科技与开拓者精神，向新世界进发”的理想。



12月15日

白菜：小岛终于成立工作室了，可喜可贺。不过中间的骷髅有点吓人。

苍穹：小岛新起点，新Logo兼具传统和开拓的概念，期待新作早日公布。

古林：小岛加油！这个LOGO包含了相当多的要素呢，不光是骑士、宇宙服和骷髅，似乎还能隐约看到齿轮、零件、手铐、枪支等等……

山本正美



SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

这是在PSX遇到的，流露出寂寞眼神的瑞奇。

12月8日



苍穹：玩家们倒是不用寂寞，坐等《瑞奇》PS4版就好。

马修：这过于写实的画风乍一看有些吓人呢。

古林：我真想摸一摸那张毛茸茸的脸……

寺田贵治



《电击文库 格斗巅峰 再燃》制作人



把《电击文库magazine》附送的雪菜手机贴贴在了电脑屏幕上，因为实在太可爱了，所以觉得这样的周边也不错。

12月11日

白菜：挂在那里不是不能确认对手援护槽了吗（实用主义）！？

马修：开发了手机贴的新用法啊……

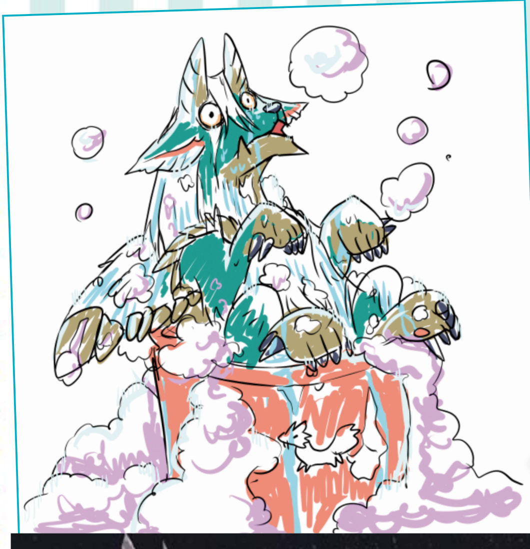
古林：居然把周边贴到电脑屏幕上简直不敢想象，让我忍不住开始思考这该怎么去按最大化、最小化和关闭键呢……

果汁：那么可爱的雪菜挂在屏幕那边，怎么让人安心战斗。

游戏美图秀



本月的重头大作毫无疑问就是《怪物猎人 ×》了。除了各种英勇帅气的怪物外，负责随从猫交易的“猫娘”大受欢迎，当之无愧的偶像啊！不知各位猎人有没被迷倒呢？那么就来欣赏一下本辑的游戏美图吧。





果汁：雷狼龙与泡泡浴，想起泡狐龙的泡泡不禁莞尔。

昴星团：OP 某段情节的事后呢……



果汁：泡狐龙毫无疑问可以列入最美丽怪物行列了，无论是身姿还是 BGM 都如此优雅。



昂星团：无论是这里还是游戏中的猫头鹰看上去都很萌啊。



乌冬：猫娘不愧是《MH×》的偶像，期待猫娘做主角的衍生作品。

昂星团：她是怎么成为了偶像的呢？（认真思考中……）







昂星团：这个角度看上去真有种“电鸡”的既视感啊。

乌冬：狼和狐狸不是远房亲戚吗，怎么游戏里关系那么差。

昂星团：怎么感觉这俩货老打在一起……

果汁：也有战得越激烈感情越好的说法呢。

乌冬：斩龙的尾巴很有气势，战斗时与尾刃擦肩而过的感觉十分刺激。





栏目主持 苍穹

火纹大陆

在游戏发售之前，《火焰之纹章if》的宣传重点就是家族之间的亲情，而白夜和暗夜王国两大势力也都早早公布了除主角之外的“兄、弟、姐、妹”4名成员。作为角色杂谈的第一篇，我们就从更为王道的白夜角度出发，来聊聊这个家族的老大——因为一身红色盔甲而被玩家们戏称为“小龙虾”、“龙虾剑士”的白夜王子龙马（リヨウマ）吧！

文 火花天龙剑 MALAS

《火纹if》人物杂谈Vol.1——白夜的王子 龙马

龙马是白夜王国第一王子、下一任国王的预定人选，也是主角神威（カムイ）的兄长，他非常尊敬自己的父亲——前任白夜国王皇（スメラギ）。在十余年前，神威跟随皇出访邻国之际，遭到了暗夜王国的伏击，白夜王战死、神威被掳走，当时龙马也在现场，他亲眼目睹了这一切惨剧的发生。那时的龙马为自己的弱小而自责不已，同时也以此为契机，在继承了父亲的武器“雷神刀”后，为了变得更强而努力习武，发誓要从暗夜王国手中夺回被掳走的弟弟（妹妹）。

白夜是“《火纹》系列”里第一次出现纯和风的国家（势力），而龙马的职业也是和风中的代表——剑圣。游戏中，龙马的性格和武士道精神在支援对话中由其他角色娓娓道来——冷静、坚定、顽强、一言九鼎、耿直不屈等等，在军中被看作是完全以自身的行为贯彻武士道精神的人。龙马对自己奉行着完美主义，即便是从长期出入于王城的女性术士大蛇（オロチ）那里，也完全听不到龙马过去的失败战例。他在营地夜巡时也丝毫不会被睡魔侵袭，自己更是有过“三天不睡觉也没事”的豪言壮语。

在神威从无限溪谷的桥上跌落、阴差阳错来到白夜王国后，再次面对失散多年的弟弟（妹妹），龙马的心情必然是激动不已的，但是他也明白，神威从小在暗夜王国长大，并没有太多对于白夜的记忆，因此要马上接受自己是白夜子嗣、自己和白夜王族才是亲兄弟这一事实，并没有那么容易。

所以龙马在女王命（ミコト）的指示下，陪伴着神威，让他重新认识白夜王国——神威原本的故乡。随后在透魔兵的袭击中，神威手中的魔剑爆炸，他的亲生母亲命为了保护孩子不幸身亡。尽管命并非龙马的亲生母亲，但她和龙马一直都情同真正的母子。面对暗夜大军压境，龙马并没有因为这件事过于责怪神威，而是交给他自己选择何去何从的机会。神威选择回归白夜后，为了抵御暗夜大军，龙马将守卫王国的职责交给军师幸村（ユキムラ），自己和弟弟巧（タクミ）前往邻国搬救兵——以一国之主之身独自潜入敌国势力范围，这件事也显示出龙马在冷静的外表之下，仍然没有完全摆脱年轻人的那份无谋与冲动。一直到神威等人被暗夜大军包围之时，龙马与修瓦里亚公国的女龙骑士克里姆森（クリムゾン）一起率兵前来解围，至此才算正式入队。

白夜篇在与暗夜王国的最终决战之后，龙马正式继任白夜王位，带着母亲命的遗志以及弟妹们的信任，悉心治理国家，成为一代贤王。对于部下来说，龙马尽管有着威严而不懂变通的一面，但是对于主角神威，龙马作为兄长流露出的更多是关怀和慈祥的一面。在对话中龙马对神威极少批评，大多数都是赞许，甚至他还坦言对主角的才能和领导力有少许嫉妒。

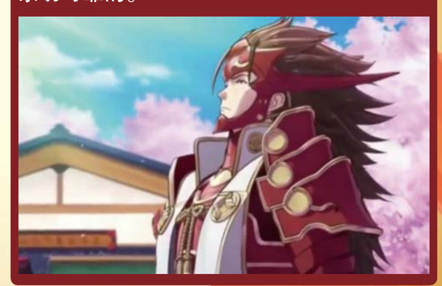
而在暗夜篇，神威选择了站在暗夜一边尽管让龙马失望无比，但是他心中对于神威仍然怀着强烈的思念。在白夜国破家亡、暗夜王加隆（ガロン）命令神威杀死龙马以消除其背叛嫌疑之际，龙马为了不让神威为难而选择了剖腹自杀，直到生命最后一刻，他都依然没有放下对神威的牵挂。

在龙马和神威（女）的S级支援对话中，能了解到神威的真正身世，主角的亲生父亲并非前任白夜王，她刚出生时就随女王命从远方一道来到白夜王国（至于主角的亲生父亲是谁，相信读者们都通过《掌机王SP》239辑的专栏了解到了）。所以龙马和神威并没有任何血缘关系，尽管如此，从他的结婚台词“或许这仍然是不被允许的爱吧”可以看出，龙马在向神威求爱时依然有着沉重的负罪意识，或许是因为曾经的兄妹这层关系，也或许是那一次因为自己的弱小导致神威被掳走的事件所带来的心理阴影，总之这点和暗夜王子马克斯求婚时干脆利落的表现形成了鲜明对比。

在第三路线透魔篇中，白夜王子龙马与暗夜王子马克斯——这对本篇中的劲敌终于能够携手并肩战斗了。龙马为数不多的幽默感也在这篇里得到了体现：在被评价为他和马克斯有着诸多类似的地方时，龙马回了一句“至少我长得比他帅。”不过作为两边家族的大哥，两人都有着强烈的家族意识，并且都是坚定耿直的战士，这些确实颇为相似。主线剧情中与龙马形成互动的除了阳炎（カゲロウ）和才藏（サイゾウ）两名忍者之外，女龙骑士克里姆森与龙马互动也不少，这两人颇有武人之间惺惺相惜之意，可惜游戏中并没有他们之间的支援对话，而克里姆森在透魔篇的强制剧情杀之中殒命也让人唏嘘。

本作子代系统中，子女角色由父亲决定。对儿子东云，龙马的态度就和对神威完全不同，他以未来的国王的标准对儿子严格要求。在DLC剧情中，能够看出龙马水性极好，有着徒手潜泳捕鱼的技能，就这点来说龙马可以尽情嘲笑旱鸭子马克斯了。说句题外话，风花（カザハナ）和日向（ヒナタ）也都擅长徒手抓鱼，或许这是剑士系的特技（笑）？

在透魔篇结局CG中，龙马和马克斯两位大哥手握手、共同发誓要让两国和平繁荣，也让经历了白夜篇和暗夜篇两次生离死别的玩家不由得感慨万千。虽然从人气投票来看，《火纹if》的高人气角色已经被两边的弟弟组所霸占，但是喜欢龙马、马克斯这样正统派大哥型角色的玩家还是不在少数的，在守护、引领着作为玩家化身的主角的职责方面，这类角色永远都是最亲切可靠的。



幸河必加魂

栏目主持：阿鲁

这一次继续补充一点同样和《机战BX》剧情息息相关的细节，其中包括主角机体G法尔赛巴和动画原作《勇者王GaoGaiGar》的关键互动剧情以及收齐所有隐藏角色后才出现的本作真正最终关剧情。由于官方已经给出正式名称，柊优希名字改为柊结希。

文 古梓

超龙神的时空悖论

《勇者王GaoGaiGar》原作有一段剧情讲到，原种ZX–06通过ES WINDOW将巨大陨石传送到地球圈，使得地球面临陨石坠落危机，当时该作勇者系机体超龙神为了保护地球，不惜以身犯险强行将陨石重新推入ES空间之中，最终能量耗尽只得跟随着ES WINDOW的消失而和众人分离。谁曾想一段时间后，大家却重新挖出肯定经过漫长年月已然变成化石的超龙神。《机战BX》的编剧很巧妙地将这一段和主角机G法尔赛巴的设定联系上，演化出一段颇为奇异的时空悖论故事。



正如上次专栏所说，本作是在奥斯特拉尔岛上挖掘出超龙神的，而后又接连发生奇迹，不仅法尔赛巴重新复活，就连超龙神也爆发出前所未有的超强能量，紧接着，回归的超龙神开始解释他的那段穿越时空之旅。话说当时超龙神将ZX–06召唤出来的巨大陨石推回ES WINDOW的另一边空间时发生异常，濒临消灭的ES WINDOW出现偏移变动，陨石竟然从木星中心窜了出来。原本超龙神要出现在木星是必死无疑的，可就在那一瞬间，有一股连ES WINDOW都能贯穿的能量和超龙神相遇，这便是THE POWER（绝对力量）。超龙神凭借这股力量穿越时空，重新降落回地球圈，却是6500万年前的白垩纪时期的地球。说到白垩纪出现的陨石，再联系上之后令恐龙灭绝的冰河时期，就不难得出另外一个推论，超龙神当时的出现导致恐龙灭绝。那时候，超龙神一心期盼着自己能够活下去，能够再一次见到同伴们，而实现这愿望的正是滞留在他们体内的THE POWER的能量，这才活到了现在并且重新



觉醒。

不过他们并非一直处于沉睡状态，多少还是能够感知到周边世界的。于是乎，他们知道了从现在算起数万年前发生的一场大战，也就是古代迈锡尼和宙斯他们的战斗，不料那场战斗却成为超龙神再次沉睡直到现在的开端。当时身为迈锡尼王的哈迪斯被宙斯他们消灭，迈锡尼也随之灭亡，代价却是G法尔赛巴身负重伤，再这么下去必定死亡。于是，炎龙和冰龙再次向THE POWER许愿，希望能帮助拯救自己的战友。结果，现在的法尔赛巴能从原本的G法尔赛巴分裂出四个至宝并活下来，全都是多亏了超龙神。超龙神之后曾觉醒过，而在奥斯特拉尔岛上变成遗迹形态的生命的至宝寄宿在了他们身上。所以当众人第一次来到奥斯特拉尔岛上时，狮子王凯（《勇者王GaoGaiGar》主角）总感觉有什么人在注视着他们，这正是苏醒过来的超龙神。而后，法尔赛巴差点就要被布鲁维他杀死时，使用生命的至宝将众人转移到亚斯特（《机甲界加里安》的星球）的还是明明身躯腐朽却一心只想着保护大家的超龙神许下的愿望。这条时间线理清之后，就会发现如果不是超龙神意外卷入时空中，就不会穿越回过去，也就不可能将THE POWER的一部分残余带到地球来，更加没办法救下当初迈锡尼大战中严重受损的G法尔赛巴，自然不可能让四大至宝分散于各处。可如果没有法尔赛巴的存在，境界就无法维持下去，异世界大战将提早到来，当时起始之地的生命根本无法对抗异世界科技，地球圈肯定会沦陷，之后的世界又会变成什么样子，这俨然就是一个无法拆解得了的悖论。

被继承的未来



作为《机战BX》的隐藏最终关，开始流程和普通的最终关“和你一起”几乎是一样的，不过当DR的BOSS巴尔基亚斯借助境界之力再度进化的时候，他却已然不把我方放在眼里，甚至直接叫嚣着让某个被他称为“无界的存在”的坐山观虎斗的家伙滚出来，接着更是一刀斩开了空间，逼得那个神秘人现身。此人是一个虽然穿着怪异，但却和人类几乎无异的紫发男子。他一直都在等待着巴尔基亚斯消除境界的这一天到来，其名为吉斯佩尔，自称为引导所有世界生命的神明。更重要的是，此人正是巴尔基亚斯真正的目标，他费尽心思处心积虑要消除境界，便是为了亲手杀死吉斯佩尔，以将他所创造的那个充斥着死亡和争斗的世界给彻底破坏掉，让世界回归原本该有的姿态。可惜的是，巴尔基亚斯即使得到了强大的境界之力，在吉斯佩尔召唤出来具备操控时空能力的辛迪斯面前依然不堪一击。



伴随着巴尔基亚斯被消灭，吉斯佩尔理所当然得到了境界之力，可他居然直接就将这力量送还给G法尔赛巴，使得之前因为失去境界之力只能以灵魂形态融合在法尔赛巴体内的结希重新苏醒过来。我方实在没想到居然会有一个人能突然出现将这危机如此轻松就给解除了，简直以为吉斯佩尔是那个所谓的天外救星，甚至开始相信他真的是神明。没曾想吉斯佩尔话锋一转，竟然希望存在于此的所有生命都消失掉，还解释说这一切都是为了使得生命进化。他断言身为凡人是绝对不知道的，生命已经陷入进化的停滞，再这么下去，等待这个世界的只有灭亡。所以毁灭的未来必定降临，虽然那对于在这里的众人来说还是十分遥远的，甚至毫无实感可言，可对吉斯佩尔而言那却是十分重要

的事情。他为了防止毁灭，从人类诞生之前的太古开始便一直在寻求方法。那么为什么经历了这么漫长的时间仍旧没有成果呢，其实并非是拿不出成果，而是无法进行下去，因为境界的存在。细想一下不难发现，境界诞生于异世界战争开始之后，可尽管是如此大规模的战争，却谁也不知道开端来自于哪里？换言之，这便是吉斯佩尔找到的方法之一，他正是令异世界之间战火不断蔓延的元凶首恶。毁灭了DR女将迪波提世界的也是吉斯佩尔，他还故意留下日蚀发电机这个古代超文明遗物，使得迪波提以这项遗失技术完成自己机体，更找到解放守护点的方法。这也就不难理解为什么巴尔基亚斯对这技术充满着偏执般的不信任，等于说巴尔基亚斯后来的一系列行为都是被吉斯佩尔暗中操纵的。



按照吉斯佩尔的理解，生命之间的战斗才是最能令生命强烈闪耀起来的，而最后残留下来的生命便能够到达和他一样的高度。这种思维方式无疑和马达尔（《机甲界加里安》的BOSS）以及维根的领袖伊泽尔刚特（出自《机动战士高达AGE》）不谋而合。吉斯佩尔认为这或许是他们从某个地方知晓了自己存在的传承，而且极有可能马达尔真正想要打倒的人也是吉斯佩尔。只可惜他们就算明白，最终依旧无法贯彻到底，所以吉斯佩尔才要以神的身分开辟出生命进化的道路。同时，因为吉斯佩尔一直持续观察着生命，所以很清楚我方一定会抵抗他，于是吉斯佩尔向地球各地派出大量所属不明的混成部队，意图很明显，就是要破坏境界的中心“起始之地”。激战了好几个回合下来，吉斯佩尔不得不伤感地表示，自己已经看够了这些抵抗死亡的生命的意志，同时也强调自己身为神明必须承受这份悲伤。他当然知道自己的崇高理想是不被我方所能理解的，不过只靠力量似乎也无法令我方接受，于是，他直接让我方见证那个虚无一般的未来，声称只要生命还存在着，就永远无法从其所描述的进化的停滞中逃离出去。这一点和当初伏朗托（出自《机动战士高达UC》）给巴纳吉看到那个漆黑未来一样，看来伏朗托也知道一切的终焉都将结束于停滞。



因为看到这未来，我方成员一个接一个绝望了，可阳太他们却并未被击垮，他们仍旧相信即使这未来便是所谓的结局，也绝对有跨越绝望的方法。然而大家的苦苦挣扎在吉斯佩尔眼中不过是徒劳，靠勇气跨越进化尽头的停滞、和不同生命之间达成对话、进行生命的调整，亦或者人类的革新甚至于舍弃人的肉身，这些方法吉斯佩尔早已想到，可无论挑战多少次，一直积累了几千、几万、甚至几亿年，仍旧无法达成目的，所以靠生命的方法是绝对无法跨越进化的停滞的。不料结希突然说道：“才不会结束呢，不要随随便便就将其结束了。我在这个时代醒来，遇见了好多人，有阳太、母亲、父亲、温蒂、米娜，还有其他好多好多的人。看到了好多东西，学到了好多事情，然后终于明白了一件事情。那就是，愿望是可以跨越时间被继承下去的！并不只是我们所活着的现在，大家会渴望着延续到未来而留下各种东西。我身上寄宿的境界之力也是如此，因为这就是过去人们的愿望本身！”

大家这才恍然大悟，纷纷振作起来，誓要坚定改变未来的决心，正因为有了前往未来的愿望才有了现在的一切，祈愿是可以一直继承下去的。霎时，全员机体都爆发出强光，吉斯佩尔眼见于此再也无法继续淡定下去，心想莫非世界上所有活着

的生命都在抵抗他这个神明所做出的选择吗？结希笑着说：“你明白了吧，这不断集结过来的，渴望活在未来的大家的愿望。这些化作境界之力，现在正给予大家力量。”忽然众人感觉到了其他世界的生命的抵抗，原来不止他们，在这世界的每个角落里都有着渴望创造未来的生命在战斗着。吉斯佩尔不得不承认一点，这是经历了无数次生命们的抵抗的他从未遇到过的状况，甚至于心生怀疑，莫非在自己不知晓的时候，生命们已经开始想要踏上进化之路了？到这时候，阳太更加肯定了自己心中的猜想，吉斯佩尔根本就不是神明。这一刻正是最好的机会，众人聚合所有力量要让这个自诩为神明的吉斯佩尔见识一下，一直到今天他们所继承过来的愿望，一切都是为了追寻明天！



关键时刻，阳太还有点担心结希的身体状况，不过她强调境界之力仍好好存在于体内，身体也没有感觉到任何不适，于是，G法尔赛巴终于可以不用顾虑什么，使出全力打倒吉斯佩尔。即便如此，吉斯佩尔仍坚持要大家再次觉察到，等待于生命前进道路上的只有终结，便又一次展现出那个虚无绝望的未来。可惜这招对BX小队的众人不会再有作用，因为这里已经没有任何人会被他展现出来的未来所迷惑。吉斯佩尔表示无法接受，说到底境界之力顶多是让停滞稍微前行的手段，绝不可能连命运都能颠覆。可惜阳太却十分坚信，因为法尔赛巴他们正是开辟命运的存在。结希也表示，他们一直在一起，并且一路走来已经无数次开辟了命运。开辟自己的未来，紧紧抓住自己的未来吧！未来不是由谁决定的，而是大家所创造出来的！终于，G法尔赛巴全力一击消灭了吉斯佩尔，到这会儿，吉斯佩尔突然感慨起来：被继承的愿望，这便是自己所不知晓的生命的进化啊。这世上居然还有他所不知晓的可能性，还有他无法看见的未来？他终于明白，原来自己并不是什么神明，便坦然接受了自己的失败。

伴随着吉斯佩尔被打败，其凭依体辛迪斯爆炸，那些疑似吉斯佩尔派出来的机动兵器群也全都消失了。那么接下来便是将境界恢复原样，G法尔赛巴表示现在的他们能办到这一点，于是解除融合，将阳太和结希都送回战舰之内。结希还不明所以，布鲁维他则解释结希已经没有必要再继承守护境界的使命了。因为所有的至宝，包括境界之力都再次和G法尔赛巴合为一体，这也多亏了帮助他们的所有生命，算是因为增强了境界之力而派生出来的效果。所以结希终于变回了普通的女孩子，而G法尔赛巴决定留在境界的夹缝之间继续维持境界，并永远守护下去。听到这里，阳太感觉有点寂寞，反问G法尔赛巴，难道境界就必须存在下去吗？结希也是这个想法，如果吉斯佩尔就是战斗的原因，那现在他已经被消灭了，就算没有了境界也应该没关系的啊。可阳太的母亲真理却很肯定他们心里是清楚的，就算没了吉斯佩尔这个元凶，可如果很快异世界之间就能和好，那身处同样的世界便不会引发争斗了。但有一点是可以肯定的，那就是不再需要境界的一天一定会到来，G法尔赛巴也相信会这样。最后，阳太再次向G法尔赛巴许诺，虽然还不知道有什么方法，可自己会努力改变这个世界直到他们不再需要守护境界为止。多日之后，阳太和结希来到父亲的墓前，冷不防吹起一阵暖风，阳太居然从中听到了法尔赛巴和布鲁维他的声音。阳太突然激动起来，可结希却安慰他：“没事的，一定还能再见，因为我们都约定过的嘛。”



（完）

生化禁区

栏目主持：苍穹

《生化危机》已经走过了将近20年的时光，除了不断推出的游戏作品外，还有许多其他艺术形式的产品，例如广播剧、舞台剧、CG电影、小说和漫画等等，以此来扩展并丰富整个系列多元化的设定与世界观，而漫画又能以较为直观的方式让读者融入其中。本辑专栏就让我们来盘点以漫画形式推出的“《生化》系列”的周边作品。

文 生于十月革命

漫画中的《生化危机》系列



粗犷风格的美漫系列

提到漫威漫画与DC漫画，读者们第一时间联想到的往往是这两家公司出品的一系列超级英雄漫画。然而很多人并不了解，两家公司都曾经在Capcom的委托下推出过“《生化》系列”的美版漫画。

在美版漫画中，最早的一部是漫威在1996年4月出版的《生化危机》初代的同名短篇作品，这部前传性质的漫画讲述了STARS的Bravo小队在前往阿克雷山区后遇险，并向Alpha小队求援的经过。漫画的结尾，Alpha小队决定出发接应和营救Bravo小队。在那个年代，游戏版本的前传作品《生化危机0》还没有诞生，所以漫画还是补全了一部分剧情的。不过随着日后《生化0》的公布，这部漫画自然也失去了最初的意义，只能作为外传性质的作品留存于世了。

DC漫画旗下的子公司Wild Storm则与Capcom合作推出了更多的作品，其中就有《生化危机 官方杂志》与《生化危机 火与冰》。《官方杂志》以改编的方式展现了游戏从1代到2代发生的事情，虽然大体的剧情主线基本与游戏吻合，但在不少细节方面还是与原作有所差异。漫画共分为五期，从1998年3月一直出版到1999年2月，狂放中不乏精细的全彩画风也给读者留下了独特而深刻的印象。从2000年12月开始出版的《火与冰》在剧情上虽然紧接《官方杂志》，但已经变成与游戏系列完全不同的原创故事了，该作品讲述了另一支新成立的STARS小队与安布雷拉公司的生化武器作战的故事。截止到2001年5月，《火与冰》结束连载的时候

一共出版了四期。之后的几年中，《生化》的美漫系列一直没有新的作品诞生。

2009年3月，随着游戏《生化危机5》在世界范围内的发售，Capcom再次与Wild Storm合作，在同年5月借游戏的势头推出了一个新的漫画系列。比较奇怪的是，这次的漫画名称就叫《生化危机》。漫画的主角是BSAA组织的探员Mina Gere，她在调查一起空间站失联的事故时遭到食人怪物的袭击，并且还遇到了同伴被G病毒怪物全灭的佣兵Holiday Sugarman，两人不得不临时合作来逃离险境。这部漫画在连载了六期之后于2011年2月宣告结束，并在不久之后推出了一本合集。

也许习惯了日系画风的亚洲读者还不是很适应美漫的独特画风，但无法否认的是美漫系列的《生化》作品的确以欧美读者喜闻乐见的描绘方式扩展了整个系列在欧美地区的影响力，让更多的玩家得以通过这种方式来投入《生化》的世界。

▲在美漫独特的画风下，玩家是否还能认出图中的角色是谁呢？

►在欧美地区颇有人气的《生化危机火与冰》。

酷似武侠的港漫系列

如果说欧美地区出品的“《生化》系列”漫画还只是扩展世界观的外传作品的话，那么亚洲地区由官方授权在香港出版的几部漫画就是不折不扣的改编了。这几部港漫作品的强大之处在于，即使是一个描写生化病毒的恐怖科幻故事，无所不能的作者团队也可以将其自然而然地转化成带有经典武侠风格的作品。

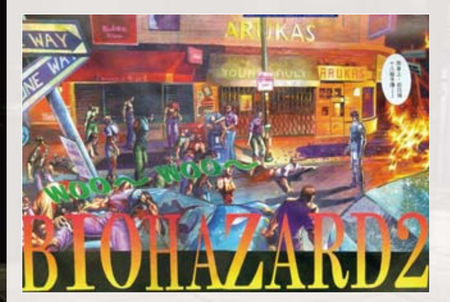
《生化》港漫系列中，武侠风格最为浓厚的是1998年为了助力游戏版《生化危机2》宣传而推出的同名漫画。起初漫画的设定虽然和游戏有些许区别，但故事还是围绕着浣熊市遭遇t病毒泄露危机的剧情展开的，随着主角Leon和Claire逃出浣熊市后，故事本来就可以告一段落了。然而出版方显然并不想让漫画就此完结，于是作者及团队脱离了游戏设定，继续原创出了后续的剧情：安布雷拉的总裁“GOD”并没有就此罢休，而是继续在世界上利用“G细菌”兴风作浪，将更多无辜的人变为怪物。为了对抗GOD，主角Leon甚至在额头上开出了一只魔眼。最后天界的神官们终于出手干涉，将已经化身成魔的GOD与Leon连同来自天界的“G细菌”带了回去，终于让爱与和平重回人间……这奇幻小说一般的神展开让读者们大跌眼镜，纷纷为这部“神作”献出了自己的膝盖。

同样惨遭脑洞改编、沦为惊天巨雷的还有在2003年由香港天行社绘制出版的游戏同名漫画《生化危机0》，而且神展开的速度比《生化2》漫画版还要快，毕竟这部漫画只有六本。于是读者们看到了由于脑部没有感染而与巨型毒蝎同化之后的战友，也看到了男主角Billy其实是洋馆原主人家的女儿青梅竹马的伙伴，当然还有那个已经在人世间存活了上千年的终极病毒来源——丧尸王。读者到最后根本无法意识到漫画的结

束，因为他们还没有从那一个接一个的巨雷桥段中清醒过来。在经历了两部雷作的洗礼之后，很多读者对港漫版本的《生化》作品失去了信心。接下来就要说到两部不那么脑洞大开、只有淡淡的武侠风格融合其中的港漫，就是《生化危机3》和《生化危机 代号维罗妮卡》的港漫版本。

《生化危机3》的漫画讲述了女主角Jill从丧尸肆虐的浣熊市逃生的故事，与游戏不同的是，漫画中穿插了很多有趣的原创桥段，比如贯穿剧情始终的BOSS追迹者的身世——他曾经是一名拳击手，在遭到陷害后失去了家人，才被安布雷拉抓去做实验。本作的故事甚至还与《生化危机2》的剧情发生了互动：3代的男主角Carlos与2代的男主角Leon为了病毒的疫苗在浣熊市医院相遇，3代的BOSS追迹者与2代的G怪物BOSS大战数个回合。这样大胆的原创情节甚至让游戏版《生化危机3》的编剧川村泰久都赞叹不已，他在一次访谈中表示自己也曾经想为游戏加入这样的互动桥段，但最终还是因为担心影响到原来故事的连贯性而无奈作罢，港漫版的作者却准确而又出色地把握住了这样的机会，让剧情更具张力与吸引力。

《生化危机 代号维罗妮卡》的港漫相比之下则更加中规中矩了，也许是意识到了随便开脑洞对于剧情发展的影响，这次的港漫版本不仅没有太多原创的桥段，甚至整体剧情发展也和游戏版如出一辙。当然港漫那特有的武侠风格还是在漫画中几次显示出来——男女主角仍会时不时赤手空拳地打死一两只怪物。值得注意的是，这套漫画还推出过美版，当然一些台词也经过了本地化的修改。而自《生化危机4》之后，Capcom官方再也没有授权香港的出版社推出改编漫



▲谁能想到这与游戏相差无几的剧情会在后来脑洞大开？

画，曾经成为一时话题的港漫“《生化》系列”作品也就此告一段落。



▲连游戏编剧都喜欢的经典怪物之间的对决（笑）。

官方剧情的日漫系列

除了在亚洲地区和欧美地区推出过一系列漫画作品增加《生化》的知名度外，Capcom在日本地区选择了与职业漫画家合作的方式，到目前为止一共推出过三部漫画。分别是由松枝尚嗣绘制的短篇作品《生化危机 安布雷拉历代记 崩坏的序曲》，以及由芹泽直树绘制的两部长篇作品《生化危机 马尔哈维的欲望》与《生化危机 天堂岛》。

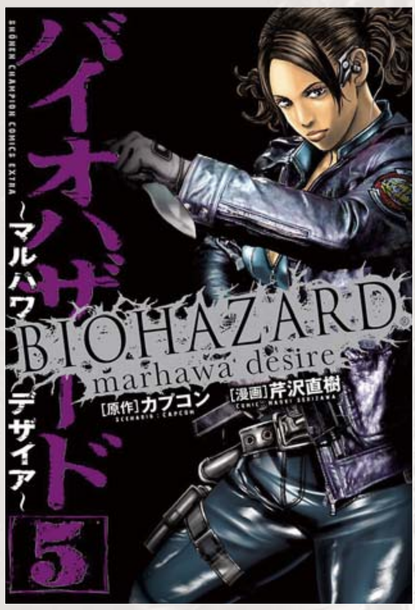
2007年，在光枪射击类游戏《生化危机 安布雷拉历代记》上市的前一周，Capcom在秋田书店的杂志《周刊少年Champion》上推出了漫画《生化危机 安布雷拉历代记 崩坏的序曲》的前半部分，之后又在游戏发售的当天刊载了漫画的后半部分。这部短篇作品以前传的形式叙述了两名主角Chris和Jill在游戏剧情发生之前的经历，揭露了幕后反派Albert Wesker的最新动向。这部初试牛刀的短篇在爱好“《生化》系列”剧情的玩家中成功地引起了一阵讨论的热潮，为游戏的宣传起到了一定的造势作用。

2011年，由芹泽直树绘制的《生化危

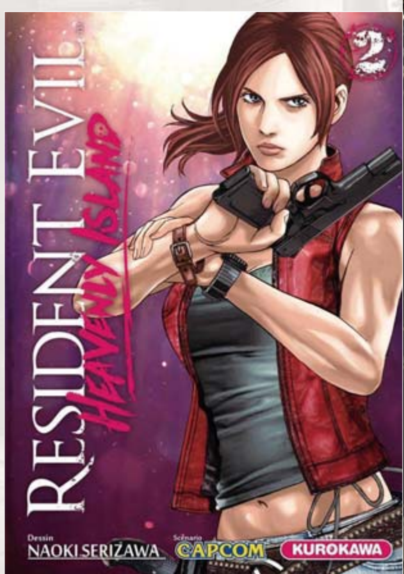
机 马尔哈维的欲望》（以下简称为《马尔哈维》）在Capcom出版的杂志《Cap本》上刊载了最初两章的内容，之后从2012年起在秋田书店的杂志《周刊少年Champion》上正式连载，直到2013年结束，后来还陆续推出了一共五本单行本。这部漫画的故事发生在游戏《生化危机6》之前，剧情讲述了BSAA远东分部的顾问Doug Wright教授带着自己的外甥Ricky Tozawa前往远东最大的私立学院——马尔哈维学院调查学生变成丧尸的事件，在这里他们发现了意想不到的阴谋。最终BSAA北美分部成员Chris Redfield、Piers Nivans与远东分部成员Merah Biji受命辗转来到马尔哈维学院协助Doug教授。在经历了惨烈的战斗之后，BSAA终于解决了这次危机。值得注意的是，在漫画的最后一章，幸存下来的Ricky Tozawa竟然出现在了数个月后正在遭遇生化恐怖袭击的中国兰祥市，而这里正是游戏《生化6》的主要场景之一。《马尔哈维》作为官方推出的漫画，《生化6》游戏中的一些设定用语和主要人物都出现在了漫画的剧情之中，也揭示了这部作品之于《生化6》的前传性质。

2014年，Capcom再次联合芹泽直树在《周刊少年Champion》上推出了第二部长篇漫画《生化危机 天堂岛》（以下简称为《天堂岛》），截至到目前，该漫画依然处于连载中，并已经在2015年推出了两本单行本。故事发生在南美的一座小岛上，一档比基尼美女真人秀节目在拍摄过程中遭到怪物袭击，游戏系列的女主角之一Claire Redfield及其所属的民间组织TerraSave也在小岛附近展开了调查。随着故事的发展，此次事件的幕后真凶也逐渐浮出水面。根据漫画版Claire的造型和其中一个人物的台词可以得出，漫画中故事的发生时间是2014年，也就是游戏《生化6》故事发生的一年之后，而最近由Claire担任女主角的游戏《生化危机 启示录2》的故事则发生在《天堂岛》故事的三年前。也就是说《天堂岛》的时间线已经成为了到目前为止官方剧情中最为靠后的一段。Capcom将这次的漫画设定为游戏系列的后传作品，显示出官方尝试利用不同的艺术形式来延伸“《生化》系列”故事的野心，也让依旧关注系列剧情的玩家更加期待之后的游戏续作。

《马尔哈维》和《天堂岛》都在日本之外的地区推出了其他语言的版本，其中《马尔哈维》还在香港台湾地区推出了繁体中文的版本。随着“《生化》系列”诞生二十周年这一纪念时刻的来临，相信Capcom会为玩家们带来更多的惊喜。



▲《马尔哈维的欲望》原创的BSAA女队员Merah Biji。



▶即将在2016年上市的《生化危机 天堂岛》第二卷的法语版。

主持 马修&果汁&昴星团
插画 西瓜树

掌门人



2015年的最后一本《掌机王SP》与大家见面了，下辑再见时就是2016年了，这里先提前问候大家圣诞、元旦快乐。大家的2015年过得怎么样？都实现了哪些目标？又留下了哪些遗憾？其实无论成绩还是教训，所有这些经历都是留给明天自己的最宝贵财富。而随着到年终岁尾，游戏大作也都来了，比如近来火得到处刷屏的《怪物猎人×》，即将在圣诞前一日发售的PSV的《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》，圣诞节当天PSV还有两款中文游戏发售！当然，新的一年也继续欢迎大家，来热情参与属于我们大家的“掌门人”！

手机游戏与电子游戏

手游都已经占据半壁江山了，但还是对其无感……可能是因为现在可以多人联机（或者说是游戏太难逼着联机）的大作还是不多吧。本人偏爱ACT和RPG，估计手机还达不到那个层次吧，毕竟主要功能是通讯啊。

海口 随云

苍穹：个人认为手游的主要作用在于打发碎片时间（不过很多设定反而导致了用户时间的碎片化），对于难度等设置也往往是建立在课金的目的上的，跟传统游戏还是有较大的区别。反正我自己的手机就什么游戏也没装。（旁人：你压根就没装几个App吧！）

果汁：现在的人都喜欢轻松娱乐的方式，传统游戏那种比较花功夫的估计还是难以战胜啊，不过说到底两种游戏都不一样，还是不要太介意了。

白菜：各有各的好处，顺其自然不必强求，选择自己玩起来开心的一方就是。

昴星团：个人感觉手游的好玩只限于个别类型的游戏，不过现在都是各种氪金和每日限时活动，玩着会很累。

马修：在智能手机的革命大潮中，掌机游戏能挺过来没被冲垮，的确有其自身不可替代的优势。怎么说呢，关键还是看想玩什么，本人手机里玩得最多的游戏是某个百科知识问答……

只言片语｜《MH×》的武器增加了各自的“绝招”，很想看一下是怎样的。（南宁 黄曦）





小编们过去有没有把自己幻想成游戏主人公呢？又或者有没有模仿过游戏中人物的言行举止之类的行为呢？



小学下课后会和同学模仿动画或游戏里的形式对打，比如《龙珠》里的“天下第一武道会”，当时做姿势的时候也是完全模仿动画里的人物，甚至用气功波对波的时候两边都会相互配合演戏，现在想想真是令人难（xiu）忘（chi）的时光啊……



中学的时候常打《KOF》，在机厅打不过瘾，回到学校还要玩真人《KOF》对战——和同学仿造游戏里的角色出各种招式。当然，被教室里其他同学投来了异样的目光，现在想想真是耻度爆表。



印象中并没有，就算是玩能够给主角起名的游戏，也不会把自己代入到剧情中。最中二的程度，应该只有在对战《幽游白书 魔强统一战》时，跟着角色说必杀技台词，妄图以此来增加伤害输出吧……不过那时候跟朋友们压根都不会日语，说出来的招式名也是乱七八糟（笑）。



过去的话没有，现在倒是有幻想自己是偶像游戏的制作人，和可爱的偶像们一起努力，挥洒青春。



小学低年级玩《圣斗士》模仿游戏会大喊必杀技。若是最近的话，在卡牌对战的时候偶尔会有意识地使用动漫作品中的名句梗，例如“所类哇多噶那”。



游戏的话有时会不自禁地代入到故事剧情里，尤其那种只能二选一的剧情，真的会思考很久很久。不过回想起来最可怕的事还是我把《秀逗魔导士》里莉娜那段黄昏咒语全文背下来了……当年我可连日文50音是什么都不知道啊！

马修：大概因为身材一直比较高大，和平常玩游戏里的少年型主角差异过大，所以一直没有代入。至于言行举止嘛，有次模仿过暴走八神的喘气声，被奶奶说像肺痨，便再没模仿过……

看上PSV

最近一发小想买掌机，主要是他看上了PSV。我给他试玩了一下，他又觉得只是玩玩游戏不值，唉，反正看起来不成，他又总想玩“D版”，这几年我已转职为正版党，不懂怎么说了，看他的选择了。

南宁 卢尚拓



苍穹：不同人对游戏的理解和需求不同，虽然这几年正版意识在国内正逐渐建立起来，但想把十几年来的观念一下子彻底转变不是一朝一夕能完成的。慢慢来吧。

古林：如果是真的想玩游戏的人，挣扎到最后还是会出手的，耐心等待小伙伴的选择就好了。

马修：他买PSV究竟是因为什么呢？如果是某款大作，那再纠结最后也会买；但如果仅仅被画面表现吸引，那么即便买了也可能随时被手机与平板上那些画面系游戏给吸引走。所以你不妨先了解他到底看中了PSV的哪些方面，再根据他所看中的那部分去推荐游戏。

下一作《深爱》

莫非我们真的见不到下一作《深爱》了吗？在看到Konami做的那些事之后……

台州 张城恺

白菜：毫无疑问这个厂商正在逐渐淡出传统玩家的视野。希望它能在自己坚信的道路上一路平安吧（默默插旗）。

昴星团：不要紧张，说不定哪天就会见到《深爱》的精神续作……

古林：《深爱》手机版，你值得拥有。

马修：说不定还真会同时出本体免费的课金版和精神续作共同出现的情况。

只言片语｜期待《EXVSF》，迫不及待地吃肉了！（苏州 杨天远）

微生活

1.可怕的苍老师

（众编检查本辑光盘盘面时）

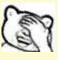
古林：这图做光盘真是好适合啊。（本辑盘面使用了《求生档案》的图）

苍穹：对，我强烈推荐的，就是不给这对狗男女牵手。哈哈哈哈哈！

果汁：



古林：



昂星团：可怕。

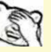
乌冬：害怕。

（短短的几句话让本辑光盘盘面散发出了无比怨念的气息）

2.迷茫的炼金术士

（在果汁与古林交流《索菲》的攻略时）

果汁：为什么古林大大写的那么多调合的便利机能，我都不知道？



古林：

苍穹：因为你在沉迷《女武神驱动》。

果汁：（指古林）你才是真正的炼金术士……我都是一个个切出去换素材的，才翻到有一键换素材。

古林：你这样换形状要死，都是按L直接找合适形状就放进去。

果汁：我还是不适合做炼金术士，录视频的时候还全灭。

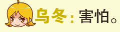
苍穹：赶紧乖乖做回绿帽勇者去。（指果汁做的攻略《塞尔达传说 三角力量3个火枪手》）

乌冬：果汁大大明显是猎人。

果汁：（混乱了）什么，我到底是谁，我在哪里？

白菜：远月的炼金术士（笑）。（《食戟之灵》梗）

（到最后果汁还是没搞懂自己是什么）





初三

初三狗的日子好苦逼……月考刚考完就是中考，不过月考分数不错，挺开心的，但就算再好父母也不会答应我各种买买买的……顺便昂星团编编是《DM》、《PM》同好吗？求勾搭，一见《DM》《PM》通吃的就激动，而且是编辑……这段略羞耻，可选择性刊登orz……

上海 Catriar

马修：要父母买买买，需要你主动提出的。

苍穹：14岁的女读者在回函表上对昂星团少年求勾搭，后生可畏啊，啧啧啧……

白菜：于是就“选择性”刊登了（笑）。

昂星团：于是我就勾搭了（摊手）。



苍家拳

感觉苍老师和果汁姐关系很不一般啊，是不是有猫腻？

广西省 AXG

果汁：呃，虽然不清楚这位读者是从哪些地方感觉出来的，不过请允许我解释一下。苍老师是一位喜爱摸透别人兴趣的……总之就是特别擅长安利的人！不止是我，古林也经常被苍老师祸害。

苍穹：你说得我好像专门祸害妹子似的（汗）。怂恿人花钱不是编辑部的娱乐项目之一吗？而且你们信不信我大学毕业时的求职意向是“文字编辑”和“销售”？来，我给你推荐一支绩优股……

白菜：苍家拳的套路招式灵活。

古林：等等，果汁大大怎么如此若无其事地拖了我下水……

昂星团：还有我还有我，经常动不动就被推荐想玩的游戏，一旦买不动就会被苍老师一个劲儿地吐槽不是真爱。

马修：影响力为负的本人非常羡慕苍穹的。

只言片语｜不知道《绝体绝命都市4》会不会出在掌机上。（台州 白石雨见）

239辑调查之家用机名作为了移植掌机通过大幅牺牲原有高画质和处理速度的方法，你能接受吗？

绝对不能！不能认同这种省钱不负责的做法！

苏州 血祭狂歌

视情况而定，对于暂时没法入手家用机的玩家来说，能够通过移植玩到名作，享受游戏的核心乐趣，无可挑剔，哪怕是有些许缩水。当然，有些名作的卖点本身就是高画质和高处理速度，就不那么需要“劣化移植”了。

三明 lomo

不能接受，画质下降是没法的，客观存在，无法解决。高处理速度简单粗暴一降了事，也不好。可以根据掌机的特点对速度、帧数、敌人AI、特效情况等适当修改，更适合掌机化。

上海 王菁益

可以接受，但画面不要太糟糕。不过相比画面缩水，系统、难度及帧数上的缩我个人更难以接受。总之，移植也要有诚意。

南宁 Billy

不能，既然是家用机名作，那必定是冲着画面和爽快度去的，牺牲这些还让玩家有什么动力去购买？

南宁 李仕政

不能，我只接受掌机移植到家用机，劣化移植更像骗钱啊。

南宁 卢尚拓

不接受，如果不是掌机独占、全平台的话，我肯定买PS4版，因为我所有平台都有，当然玩画质好的版本。

上海 东东

不能够，那种玩着的时候心里总惦记着家用机那里有更好的版本的感觉实在不爽。

广州 Zorro

可以接受，但有个最低限度，因为初衷肯定是好的，但制作太过粗糙未免诚意不足，有圈钱嫌疑。

江苏 宋皓晨

看平台差异以及厂商的制作态度吧，《任天堂全明星大乱斗》的3DS和Wii U版都很好，3DS版《塞尔达无双》似乎也不错。至于PSV的，我能接受画质缩水，但不要卡不要掉帧。

北京 张天

马修：不接受的比接受的要多出一些。其实还是看厂商的态度，以及在哪里缩水、对游戏影响多大，这些都是厂商在移植中要好好考虑的问题，如果简单粗暴地无差别缩水，那游戏的素质就很难保证了。



“《天诛》系列”好久没出新作了，我对它可是有着特殊感情的，想当年向死党借PS玩，只带了一张《天诛》，其他游戏都没借。到PSP、NDS的世代，《天诛》也发售了几款掌机版，就没什么新作了。想当年4代发表会上，制作公司一口气发布了4、5、6三作，可惜5和6两款什么时候发售到现在还是未知数……难道编剧还没想到菊姬死后的故事该怎么发展下去吗？

杭州 朱建贤

苍穹：“《天诛》系列”我也很喜欢，只可惜4代作太死，让系列陷入了现在的窘境。这种需要耐心观察、潜入的游戏，在现在这个时代越来越不吃香也是一大原因。

马修：毕竟时代不同了，虽然只过了一个时代，但主流游戏的结构已经变得太多太多了……实在想玩，不如在旧作上找找突破的打法，未尝不是一种乐趣；当然，能把情怀埋在心里，把执着放下，欣然享受本世代大作的乐趣，就更好了。

年纪大了？

现在已经没有大段的时间去玩游戏了（今年34），游戏正慢慢从我的世界消失，但是每天还是会玩会掌机，业界也还是会关心一下，没办法年纪大了。

松原 常胜军



古林：便携与碎片时间正是掌机的最大优势啊。其实回想起来，我投注在家用机的游戏时间似乎也没有掌机多……随时随地可以掏出来实在是太方便啦！

果汁：掌机最大的优势就是能随时随地玩，这样维持自己的游戏兴趣也相当不错。

白菜：常读者也是老面孔了，感谢您长期以来的支持，期待您培养下一任接班人（笑）。

马修：觉得玩不动游戏往往是心累，一般来说是不确定因素比较多。不过等都稳定下来后，往往又会继续享受游戏乐趣了。

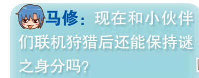
只言片语 | 高达对战的《EXVSF》的操作性、战略性很强，强烈推荐！（大石桥 东野）





马修：这惊诧的表情究竟是看到了什么？

曲靖 宁大叔



马修：现在和小伙伴们联机狩猎后还能保持谜之身分吗？

广西 黄曦





马修：一张很有猫的感觉的妹子自画像。

承德 代亚平



马修：美术专业生的写实风格，注明不是自己。

台州 张城恺



马修：飞起的那只是什么口袋妖怪呢？

上海 徐子墨



我的学校居然一个玩《MH》的都没有！

南宁 黄曦

马修：会不会是有同样玩《MH》的但你们彼此都没发现？

我期待《MHX》，期待《塞尔达传说 三个火枪手》，期待《塞尔达无双》，为什么？因为我只有3DS！

南宁 AXG

马修：这三作足够你的3DS折腾很久很久了……

《命运石之门0》是一部与科学有关的Galgame，不像其他那样除了美少女就是H的，很喜欢剧情。

开平 黄荷深

马修：《命运石之门0》优秀程度不输于初代，这位黄读者可以放心玩，期待你的感想！

期待《怪物猎人×》，好久没认真玩过《怪物猎人》的正统作品了。

淮安 雨殇

马修：趁着《怪物猎人×》来了，重新燃烧狩魂吧，少年！

薇公主又有了呼吸——2015 TGS有感。

苏州 血祭狂歌

马修：PSV虽然走过了初期的尴尬，但还是希望官方能继续加大PSV的游戏力度啊。

怎么熬夜？有什么好的熬夜方法？

湖州 小红

马修：有需要必须熬夜的时候，硬撑着，生物钟改变就能熬夜了。但没事还是别轻易尝试熬夜吧。

想将3DS换成New 3DS LL，存储卡里的数据如何转移？

南宁 Billy

马修：将数据的使用权限搬家，然后将3DS的SD卡里的文件拷到New 3DS LL的TF卡里，就可以了。

小编们有过“剁手节”吗？

广州 张锴

马修：有，但不多。本人是意外过“剁手节”的，后半夜十二点半想去买e商店点卡充值，结果卡了一个小时卡密也没下来，看时间才知道双十一了……

3DS的《塞尔达无双》听着很强的样子。

南宁 卢尚拓

马修：从我个人作为一名《无双》玩家的角度来说，Wii U版《塞尔达无双》的战场设计、BOSS战、难度设定、人物设定上都非常到位，相当精彩，相信3DS版也会表现不错。

上海 盛叙东

多职业游戏

我非常喜欢那种拥有很多职业的游戏，多职业共用可以让我感到一种团队协作的爽快。像《世界树迷宫》、《七龙战记》，我想请小编们再给我推荐几个，最好是有中文版或汉化版的，个人日语不太OK……

广西省 AXG

果汁：个人诚意向你推荐SE的RPG大作《勇气2 最终境界》，当然包含前作《勇气原点》。此系列职业丰富并且各具特点，能在流程里随时转职，再加上战斗系统里传统特色，真是玩着玩着就会上瘾的游戏。当然这两作都是有汉化版的。

古林：说到多职业我就想起《最终幻想 探索者》，更老一点的可以是NDS的《最终幻想外传 光之四战士》，利用皇冠转职颇有成就感，也带可爱的纸娃娃系统，说来《光之四战士》究竟有多少个职业我都不大记得了呢……

马修：这种游戏我好像没少玩，但真去想却都想不起来了，但怎么就觉得不同职业搭配组队是种很常见的设定呢……

只言片语 | 很喜欢《奥丁领域》的画风，游戏类型也不错。（承德 代亚平）

一个人

上初中后，我去到了一所没有小学同学的中学，我在那里交不到一个朋友，总是自己一个人……

开平 黄荷深



马修： 才开始，别着急。

昴星团： 这只是开始，等你和周围的同学一起经历的事情多了，自然就会有朋友啦。当然前提是你有勇气主动融入到他们当中，让自己能进入他们的视线和校园生活里。

古林： 只要主动点一定能跟身边人找到共同话题的，还会出乎意料地遇到真正的同好呢！日常生活中多透露几个关键字，说不定某天就突然对上暗号啦。

稿费样书在召唤

这里放的是一直以来前能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

网购・邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元； 229、230～232、237、240、241辑，定价19.8元。《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、93～96辑，定价18元。

《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元；

《3DS专辑》： VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.13，定价35元，《PSV专辑》： VOL.14，定价38元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

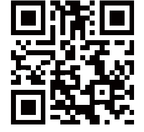
邮编： 730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

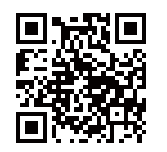
网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网书刊频道



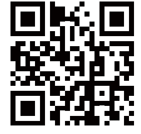
b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语 |《MH×》，必入！必入！必入！（南宁 AXG）

小编寄语

古林

★某晚抽时间重玩了一次PS3平台的《风之旅人》，又一次为那种充满魄力与感染力的画面与演出所叹服。特地叫了另两个朋友一起上线，可惜并没有遇到他们（果然没有那么容易啊）。这回遇到的是个熟门熟路的红袍大大，带着已经忘光收集要素的我把全收集又跑了一次，实在是万分感谢！果然感人的游戏不管玩多少次都还是那么感人……

★后知后觉地发现《第一律法》卷二也已经出了，乔·阿克比罗的这套书比万年大坑《弑君者传奇》更得我心，应该是这几年我最喜欢的西方奇幻小说了。这种善恶界限十分模糊且角色充满了矛盾的故事很容易使人产生共鸣，看得欲罢不能。而最难能可贵的是这书的翻译也无比优秀，遣词造句无可挑剔，让人收获良多……说这么多，中心目标还是向大家安利这本小说啊！快来买买买！

Juxi（美编）

◆新的一年又要到了，今年陆续几位亲人因病去世，希望大家保护好自己的身体，这样才有本钱继续努力奋斗。

◆因为某个烦心的原因，导致某件重要的计划泡汤，虽然有一些遗憾，但是没关系，明年继续努力，希望能早日心想事成……

咕噜（美编）

●双十一走了，双十二来了，再接再励！荷包再次见底，怎么好像有买不完的东西。

果汁

★《女武神驱动》PSV版居然比动画版收敛很多，果然还是平台的缘故啊。不过总得来说作为萌豚游戏还是挺棒的了，女孩子们的互动剧情也是让我心花怒放。

★相较之下《命运石之门0》就很让人胃疼了，冈部完全没有中二感的样子一开始让我很不习惯……而且游戏里无时无刻都会提到助手，对喜欢助手的玩家来说真是一款毒药游戏啊。目前打了一个结局出来，留下的谜团还不少，非常期待剩下的5个结局与TE。

乌冬

◆又到年末，按照惯例说一下今年自己最常玩的游戏前三（虽然忘了去年有没说）。第三位：其他游戏，除了前两位外，其他都是一些浅尝辄止或者做完攻略就不会再碰的游戏，游戏时间基本都不相上下，所以都归在第三；第二位：《怪物猎人×》，虽然游戏在接近年末才发售，不过光是攻略期间内游戏时间就已经轻松突破百，看来这作300小时以上是没有问题了；第一位：《黑猫维兹》，去年第一位的游戏今年继续蝉联，不过今年的一大变化就是自己已成为课金党，不得不再次感叹——手游实在太可怕了。

◆某周日在公司加班，○鲁来电："走，晚上吃好的，我和○菜先在外面逛，饭点叫你"。答应数小时后，○鲁第二次来电："我们中午的大餐吃太饱了，晚上吃饭的事就当没说过吧。"——结果周日我就老老实实在公司加了一天班。

马修

◆ Sienna 妹子回家休假去了，明年春夏之际回归，于是半年之内大家没法在小编寄语上看到 Sienna 妹子在这里聊生活聊人生了。

◆看看 Sienna 长达半年豪华大假，对比下自己今年又黄了的年假，人生啊……

◆这些年不大顺，这个年底尤其如此，但……怎么说呢，日子还得过。二度感叹人生……

◆以不自在为寻常事，自觉心安。虽然人生不如意十之八九，但扎堆出也挺坑得。

◆虽然自诩戒烟，但真在特别压抑的时候还是会抽一支排遣，然则排遣之后发现对烟又开始有依赖了，一不开心就想抽，戒烟果然是一辈子的事，究竟成功与否大概要盖棺才能论定了。

◆过去这半个月竟然沉迷在了《口袋妖怪绘图方块》里，这游戏实在是魔性，每次玩都停不下来。

苍穹

◎《3DS 专辑》时隔 8 个月后全面改版、再度推出，自己也终于有机会把《火纹 if》的剧情补完在攻略中了。由于佳作众多，典藏攻略在选择上只能忍痛割爱，《异度之刃》、《星之光辉》、《七龙战记Ⅲ》未能收录，向喜欢这些作品的玩家道一句抱歉。

◎但凡是商品，推出的周期等因素终究是由市场所决定的，人为的主观影响其实很有限。总有读者抱怨说《3DS 专辑》出得比《PSV 专辑》少，各中理由各位不妨自己揣摩一下……

◎在每次攻略完稿的 2 ~ 3 个月后，我就会重新仔细地翻看一遍，并结合阅读者的反馈，审视自己哪些地方没有写好，或是采用的处理形式不当，然后逐一记在 Word 文档中。等以后再写系列续作，或是遇到同类型的游戏时，写起来会更加得心应手。——算不上什么攻略写作心得，只是我自己多年来坚持的一个习惯罢了。

白菜

□现在每周的乐趣之一，就是等着新高达《铁血的孤儿》里大家立满整整一集的死亡 Flag，然后再让三日月在 ED 神插入的庇护下将其一口气拆掉。感觉这是富野对约定俗成剧情发展的一种挑战，大快人心。

□《电击文库 战斗巅峰 再点火》加入绝剑！一年前许下的愿望如此突然实现，实在有点小激动，看来本作也非玩不可了。然而格斗游戏需要花长时间去练习与对战，看看其他一大堆落下没填的坑和预定要填的坑，不禁悲从心来。

昴星团

★最近玩《怪物猎人 ×》真是玩得不亦乐乎，虽然为了做攻略要猛赶进度，偶尔会玩到第二天凌晨两三点才罢休，但还是乐在其中的。而且因为身在编辑部，所以机友也特别多，村里的邮递员猫动不动就会到处丢信，紫毒姬雌火龙的特殊许可票已经被这个游戏的邂逅通信机能刷满了。

★继《怪物猎人 ×》之后，《高达 EXVS》新作就要来了，非常期待这个掌机独占作品的表现，每天坚持练习机体的日子又要到来了。

★买了 PS4 版的《重力异想世界》，可惜并没有时间玩，只得扔给 UCG 的同事让他们先行享受，我到底什么时候才有空玩呢？

香山 （美编）

◆前段时间，爸爸的朋友给我们家送了一箱牛油果，牛油果这个东西可真有点难倒我们家了，左送右送还是有剩。在想“怎么办”的时候想到某“日综”上说牛油果加酱油好吃，当时就对这个吃法表示怀疑。但现在看爸妈一副你快试试的表情，我决定马上去试一试。这个吃法感觉很黑暗料理但意外地还不错，要将酱油倒进果肉里捣碎着吃，味道非常像三文鱼刺身，但不能多吃，会腻。具有探险精神和勇于开发牛油果吃法的同学可以试试。

栏目主持 白菜

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年12月					
24日	徽章机器人9 甲虫版	メダロット9 カブトVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
24日	徽章机器人9 锹形虫版	メダロット9 クワガタVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
2016年1月					
14日	卡片战斗先导者G 超越致胜	カードファイト!!ヴァンガードG ストライド トゥ ビクトリー!!	Furyu	TAB	6458日元
21日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
22日	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	Mario Luigi Paper Jam	Nintendo	RPG	39.99美元
26日	最终幻想 探索者	Final Fantasy Explorers	Square Enix	A・RPG	39.99美元
2016年2月					
10日	真・女神转生Ⅳ 终结	真・女神转生IV FINAL	Atlus	RPG	6998日元
16日	跨界计划2 勇敢新世界	Project X Zone 2	BNE	S・RPG	39.99美元
18日	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	SPG	5076日元
19日	火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国	Fire Emblem Fates: Birthright・Conquest	Nintendo	S・RPG	39.99美元
23日	泰拉瑞亚	Terraria	505 Games	ACT	29.99美元
25日	洛克人 经典合集	ロックマン クラシックス コレクション	Capcom	ACT	4309日元
27日	口袋妖怪 黄	ポケットモンスター ピカチュウ	Nintendo	RPG	1500日元
27日	口袋妖怪 绿	ポケットモンスター 绿	Nintendo	RPG	1500日元
27日	口袋妖怪 红	ポケットモンスター 赤	Nintendo	RPG	1500日元
27日	口袋妖怪 蓝	ポケットモンスター 青	Nintendo	RPG	1500日元
2016年3月					
3日	哆啦A梦 新・野比的日本诞生	ドラえもん 新・のび太の日本诞生	Furyu	RPG	5378日元
3日	排球少年 混合组队赛	ハイキュー!! クロスチームマッチ	BNE	SLG	6156日元
24日	勇者斗恶龙 怪兽统领者3	ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー3	Square Enix	RPG	5670日元
未定	高圆寺女子足球3 恋爱11人 近在咫尺的天堂	高圆寺女子サッカー3 恋するイレブン いつかはヘブン	Starfish SD	AVG	6264日元
2016年4月					
28日	乐高 复仇者联盟	レゴ マーベル アベンジャーズ	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
2016年夏					
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level-5	RPG	售价未定
2016年内					
未定	我的英雄学院 Battle for all	仆のヒーローアカデミア バトル・フォー・オール	BNE	ACT	售价未定
未定	神威9号	Mighty No. 9	Spike Chunsoft	ACT	售价未定
未定	卡片召唤师 反叛	カルドセプト リボルト	OmiyaSoft	TAB	售价未定
未定	智龙迷城×	パズドラ×	GungHo	RPG	售价未定
未定	妖怪三国志	妖怪三国志	Level-5	SLG	售价未定
未定	怪物猎人 物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	RPG	售价未定
未定	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フェデレーション・フォース	Nintendo	FPS	售价未定
未定	逆转裁判6	逆转裁判6	Capcom	AVG	售价未定
未定	索尼克 爆破 火与冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA Games	ACT	售价未定
发售日未定					
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	点心世界	スナックワールド	Level-5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	RPG	售价未定

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年12月					
24日	Persona4 彻夜热舞（中文版）	女神异闻录 4 通宵热舞	Atlus	MUG	1490台币
24日	噬神者 解放重生（中文版）	噬神者 解放重生	BNE	ACT	1390台币
2015年冬					
未定	热血高校 燃烧边缘	クローズ BURNING EDGE	BNE	ACT	售价未定
未定	浪漫沙加2（PS商店下载）	ロマンシング サ・ガ2	Square Enix	RPG	售价未定
未定	圣剑传说 最终幻想外传（PS商店下载）	圣剑传说 -ファイナルファンタジー外传-	Square Enix	A・RPG	售价未定
2015年内					
未定	家里蹲奋斗记 防伪（PS商店下载）	俺に动けつて言われても酉	Esmile	SLG	售价未定

任天堂圣诞商战力推《怪物弹珠》，而自己却没有拿出第一方重磅炸弹，令人有些不习惯。PSV方面12月中旬作品连连，让没钱没时间的玩家患上了选择困难症。由于出刊日期的缘故，本辑“发售表”无法收录“近期焦点”，不过如果要推荐的话，3DS平台选择《怪物弹珠》，PSV平台选择《求生档案 天空的彼端》，两款RPG相信能带玩家跨个好年。不过，估计大部分3DS玩家现在还在当猎人就是了（笑）。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■蓝色字体为中文版游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以台币标价的为中文版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。台币与人民币的兑换价格约为5：1。

2016年1月					
14日	太空战机爆发 编年史救世主	ダライアスバ–スト クロニクルセイバ–ズ	角川Games	STG	6264日元
14日	奥丁领域 里普特拉西尔	オ–ディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	A・RPG	8618日元
14日	DEEMO 最终演奏（中文版）	DEEMO ～最终演奏～	Rayark	MUG	790台币
21日	Muv–Luv	マブラヴ	5pb.	AVG	6264日元
21日	Muv–Luv Alternative	マブラヴ オルタネイティヴ	5pb.	AVG	6264日元
26日	机动战士高达 EXTREME VS–FORCE（中文版）	机动战士钢弹 极限 VS. FORCE	BNE	ACT	1590台币
28日	骷髅女孩 2nd再演	スカルガ–ルズ 2ndアンコ–ル	Arc Syetem Works	FTG	5184日元
28日	双重摄影 文与椛的弹丸取材纪行	ダブルフォ–カス –文と椛の弹丸取材纪行–	Aqua Style	ACT	2999日元
28日	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多	ドラゴンクエストビルダ–ズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	RPG	6458日元
28日	学战都市六芒星 凤华绚烂	学战都市アスタリスク 凤华绚烂	BNE	ACT	7344日元
2016年2月					
16日	刺客信条 编年史三部曲（中文版）	刺客教条：编年史三部曲	Ubisoft	A・AVG	990台币
18日	舰队收藏 改	舰これ改	角川Games	SLG	6264日元
18日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	RPG	5184日元
25日	刺客信条 编年史三部曲	アサシン クリ–ド クロニクル チャイナ・インデイア・ロシア	Ubisoft	A・AVG	3758日元
25日	勇者将死	勇者死す。	日本一Software	RPG	6458日元
25日	死或生 极限沙滩排球3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリ–ム 3 ヴィ–ナス	Koei Tecmo Games	SPG	8424日元
25日	假面骑士 穿越战争 创生	仮面ライダ– バトライド・ウォ– 创生	BNE	ACT	6588日元
2016年3月					
3日	夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士	シャリ–のアトリエ Plus ～黄昏の海の炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
3日	请问您今天要来点兔子吗 美妙聚会	ご注文はうさぎですか?? Wonderful party!	5pb.	AVG	7344日元
3日	完美大战略 战场的霸者	大战略パ–フェクト～战场の霸者～	Systemsoft Alpha	SLG	7020日元
10日	召唤之夜6 失落境界	サモンナイト6 失われた境界たち	BNE	S・RPG	售价未定
17日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团	日本一Software	RPG	6458日元
17日	喧哗番长 少女	喧哗番长 乙女	Spike Chunsoft	AVG	6458日元
24日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo Games	SLG	售价未定
24日	初音未来 女歌手计划X	初音ミク –Project DIVA– X	SEGA Games	MUG	7549日元
24日	初音未来 女歌手计划X（中文版）	初音未来 –Project DIVA– X	SEGA Games	MUG	1690台币
24日	胜利赛马8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo Games	SLG	7344日元
2016年4月					
21日	海贼王 沸腾之血	ワンピ–ス バ–ニングブラッド	BNE	ACT	8208日元
21日	顶点之人	アッパ–ズ	Marvelous	ACT	7538日元
2016年9月					
21日	传颂之物 两个白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	S・RPG	售价未定
2016年春					
未定	心理测量者 无可选择的幸福	PSYCHO–PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	AVG	售价未定
未定	根源信件	ル–トレタ–	角川Games	AVG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒ–ロ–ズII 双子の王と予言の终わり	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士（中文版）	苏菲的炼金工房 ～不可思议之书的炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	1480台币
未定	无夜之国（中文版）	无夜国度	Koei Tecmo Games	RPG	1880台币
未定	死或生 极限沙滩排球3 美丽女神（中文版）	生死格斗：沙滩排球 3 维纳斯	Koei Tecmo Games	RPG	1580台币
2016年内					
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
未定	SD高达 G世纪 创世纪	SDガンダム ジ–ジェネレ–ション ジェネシス	BNE	S・RPG	售价未定
未定	高达破坏者3	ガンダムブレイカ–3	BNE	ACT	售价未定
未定	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～时をこえて～	角川Games	S・RPG	售价未定
未定	数码宝贝世界 next 0rder	デジモンワ–ルド –next 0rder–	BNE	RPG	售价未定
未定	迷宫旅人2–2	ダンジョントラベラ–ズ2–2	Aquaplus	RPG	售价未定
未定	最终幻想世界	WORLD OF FINAL FANTASY	Square Enix	RPG	售价未定
未定	讨鬼传2	讨鬼传2	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	RPG	售价未定
未定	SAO 虚空具象	ソ–ドア–ト・オンライン –ホロウ・リアリゼ–ション–	BNE	A・RPG	售价未定
未定	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	NewダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	AVG	售价未定
未定	伊苏Ⅷ –Lacrimosa of DANA–	イ–スVIII –Lacrimosa of DANA–	Falcom	RPG	售价未定
未定	英雄传说 空之轨迹SC 进化版（中文版）	英雄传说 空之轨迹 SC Evolution	角川Games	RPG	1880台币
未定	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多（中文版）	勇者斗恶龙建造大师 复兴亚雷夫加尔多	Square Enix	RPG	1890台币
未定	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结（中文版）	勇者斗恶龙 英雄集结 II 双子之王与预言的终结	Square Enix	A・RPG	1890台币
未定	奥丁领域 里普特拉西尔（中文版）	奥丁领域：里普特拉西尔	Atlus	A・RPG	1850台币
发售日未定					
未定	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	类型未定	售价未定
未定	巨影都市计划（暂名）	プロジェクト巨影都市（仮题）	BNE	A・AVG	售价未定

2015 TV GAME大赏

玩家评选 候选掌机游戏名单及介绍

2007年，《游戏机实用技术》筹措近半年的“TV GAME大赏——最佳游戏中国玩家评选活动”成功起航，主机游戏领域第一个属于中国玩家的年度榜单就此诞生……九年时间过去了，游戏业界世代更迭，大赏也亟待蜕变。2015年，“TV GAME大赏”正式更名为“UCG游戏大赏”（简称UGA），并由游戏机实用技术与游戏时光联合主办。同样专注于游戏领域，UCG的专业沉稳与VGtime的新颖活跃相得益彰，为即将进入第十年的大赏注入新能量。

本栏目为掌机版游戏候选名单介绍，以求让读者们能更好地了解这些佳作。当然购买本辑《掌机王SP》的读者，同样可以通过本辑夹带的选票为心爱的家用机游戏投票。详细投票方式请参照封底。

新世代，新大赏，荣耀属于所有优秀的游戏，荣耀属于所有热情的玩家！

注 文中出现的游戏名与选票上统一，但部分译名与《掌机王SP》的既定译名有出入，为防止仅关注本书的玩家无法辨别，特放上译名对照。本次大赏的活动详情请参看封底。

机种	《掌机王SP》既定译名	选票单对应名称
3DS	勇气2 最终境界	二度勇气 最终境界
3DS	塞尔达传说 三角力量 3个火枪手	塞尔达传说 三角力量英雄
PSV	传颂之物 虚假的面具	传颂之物 虚伪的面具
PSV	东京迷城国度	东京异境
PSV	Persona4 彻夜热舞	女神异闻录4 午夜热舞
PSV	数码宝贝物语 电脑侦探	数码宝贝物语 网路侦探

3DS



塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

厂商 Nintendo **类型** 动作冒险 **对应周边** 扩张右滑杆

《时之笛3D》的续作。时之勇者林克必须反复穿越时空，拯救3天后就会毁灭的世界。游戏的核心道具“面具”拥有神奇的力量。塞尔达公主与加农等宿命对手在本作没有戏份，玩家在支线任务中能体验到NPC的情感故事。

节奏天国 精品+

厂商 Nintendo **类型** 音乐 **对应周边** 邂逅通信/分享游戏



“《节奏天国》系列”时隔4年的最新作，不但新加入丰富的小游戏，还收录了之前作品中的大量经典游戏，小游戏总数超过100。另外本作首次收录剧情模式，支持“分享游戏”功能的联机模式让众乐乐变得更容易实现。

New 3DS专用！

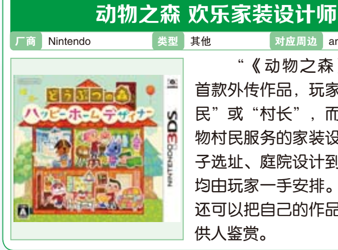
异度之刃

厂商 Nintendo **类型** 角色扮演 **对应周边** 邂逅通信/amiibo

目前惟一一款New 3DS专用的零售版游戏。主角以自身拥有的预知未来之力，在战斗中回避或化解危机，和NPC交流时改变其不幸命运。玩家可以通过术式、技能和装备的编排来决定每个角色的战斗风格，创建自己独一无二的队伍。

动物之森 欢乐家装设计师

厂商 Nintendo **类型** 其他 **对应周边** amiibo



“《动物之森》系列”的首款外传作品，玩家不再是“村民”或“村长”，而是为所有动物村民服务的家装设计师，从房子选址、庭院设计到内部装修，均由玩家一手安排。版本升级后还可以把自己的作品上传到网上供人鉴赏。

二度勇气 最终境界

厂商 Square Enix　类型 角色扮演　对应周边 邂逅通信

SE原创RPG《勇气原点》的正统续作，新老角色参半的冒险故事。战斗系统在原有的基础上再次进行细节上的调整，职业的选择也变得更加丰富。连战系统的加入不仅提高了练级的效率，也使杂兵战变得不那么枯燥无味。

怪物猎人X

厂商 Capcom　类型 动作　对应周边 邂逅通信/扩张右滑杆



“《怪物猎人》系列”的最新作，集合了之前多部掌机版《怪物猎人》作品的据点、地图、角色和怪物，并加入了狩猎风格和狩技等新要素，使系统得到了大幅度的进化，让玩家得以体验更充实的狩猎生活。



塞尔达传说 三角力量英雄

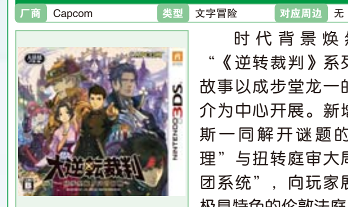
厂商 Nintendo　类型 动作　对应周边 无意识通信/分享游戏



强调三人联机合作的“《塞尔达传说》系列”最新作，丰富多彩的谜题、道具与服装依然很有吸引力。由于解谜以三人为基础，使得玩家之间需要很有默契的配合，这也导致了可能有互相坑人的情况发生，是款相当欢乐的联机佳作。

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

厂商 Capcom　类型 文字冒险　对应周边 无



时代背景焕然一新的“《逆转裁判》系列”新作，故事以成步堂龙一的祖先龙之介为中心开展。新增与福尔摩斯一同解开谜题的“共同推理”与扭转庭审大局的“陪审团系统”，向玩家展示了一个极具特色的伦敦法庭。

马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX

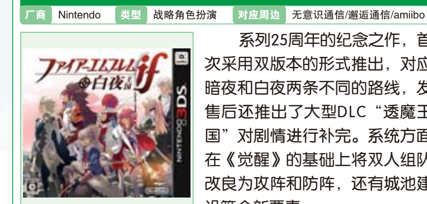
厂商 Nintendo　类型 角色扮演　对应周边 amiibo



“《马里奥RPG》系列”最新作，在剧情方面延续了以往的轻松搞笑风格，玩法上则更加丰富多样。加入新角色“纸片马里奥”后，关卡设计以及BOSS战都充满了有意思的“纸片”要素，操作具有挑战性，耐玩度较高。

火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国

厂商 Nintendo　类型 战略角色扮演　对应周边 无意识通信/邂逅通信/amiibo



系列25周年的纪念之作，首次采用双版本的形式推出，对应暗夜和白夜两条不同的路线，发售后还推出了大型DLC“透魔王国”对剧情进行补完。系统方面在《觉醒》的基础上将双人组队改良为攻阵和防阵，还有城池建设等全新要素。

超级机器人大战BX



厂商 BNE　类型 战略角色扮演　对应周边 无



3DS平台的第二款《机战》，游戏的系统基本继承自前作《机战UX》，并在原基础上做了一定的改良。收录的新作品包括《超时空要塞30》、《机动战士高达AGE》、《SD高达外传》、《机甲界加里安》、《巨神高克》五款。

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

厂商 Square Enix　类型 角色扮演　对应周边 邂逅通信

PS2同名作品的移植版，主线剧情收录完全语音，并在原作的基础上追加了新迷宫、新BOSS供玩家挑战。莫利和格露妲成为了可操作同伴，此外还有与洁西卡结婚的结局，以及配合3DS的硬件机能引入的照相任务和照片交换等全新要素。

PSV

传颂之物 虚伪的面具

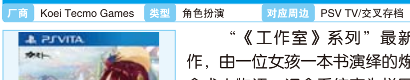


厂商 Aquaplus　类型 战略角色扮演　对应周边 PSV TV/交叉存档



“《传颂之物》系列”续作，故事在初代的18年后展开，登场人物焕然一新，当然也有前作熟悉的角色如阿露露、卡缪等人出场。战斗方面素质极高，光影效果十足，系统具有深度。通关后还有提升难度的追加关卡供玩家挑战。

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士



厂商 Koei Tecmo Games　类型 角色扮演　对应周边 PSV TV/交叉存档



“《工作室》系列”最新作，由一位女孩一本书演绎的炼金术士物语。调合系统变为拼图型的可见式盘面调合，趣味性与操作性更上一层楼。战斗系统也追加了全新的阵型系统，让战术变化更为丰富，同伴也能携带一定种类的冒险道具。

女神异闻录4 午夜热舞

厂商 Atlus　类型 音乐　对应周边 PSV TV



《女神异闻录4》的衍生作品，维持了系列的时髦风格与高素质的优点。作为一款音乐游戏，除了收录大量游戏经典BGM的Remix版外，长达约8小时的剧情量也是一大亮点。双人舞蹈以及换装系统让舞蹈演出显得更有表现力。

求生档案 天空的彼端

厂商 Spike Chunsoft　类型 角色扮演　对应周边 PSV TV/交叉存档

由tri-Ace开发的《女神侧身像》精神续作，系统基本沿袭自“《女神侧身像》系列”，含丰富动作要素的迷宫探索、可见式遇敌以及动作连锁战斗系统。描述了由12位被邪神附身的主角编织而成的一场生死攸关的群像剧。

第3次超级机器人大战Z 天狱篇

厂商 BNE　类型 战略角色扮演　对应周边 交叉存档



《第3次超级机器人大战Z》的第二部，作为整个“《超级机器人大战Z》系列”的最后一作，游戏无论系统还是收录作品都可以说集系列之大成，并且之前作品中埋下的伏笔都在本作得以解明，将剧情推向高潮。

东京异境

厂商 Falcom　类型 动作角色扮演　对应周边 PSV TV

整体架构与“《闪之轨迹》系列”十分相似，但采用了A・RPG这一游戏类型。厂商在动作方面下了一番功夫，每个角色都拥有射击、刚击及飞翔三大技能，搭配交叉驱动与交叉冲击两大系统，成功地使战斗充满爽快感与速度感。

机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

厂商 BNE　类型 动作　对应周边 PSV TV



本作的机体数据和建模全部取自PS3的《EXVSFB》，但支援机体全部取出，做成独立的AI专用机体。游戏模式追加了编年史线的剧情，加入了最多6机体+1战舰的小队战，部分任务还能和巨型MA一同战斗，让玩家尽情体验UC年代的经典场景。

战国无双4-Ⅱ

厂商 Koei Tecmo Games　类型 动作　对应周边 PSV TV/交叉存档

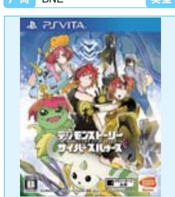


战斗系统框架基于《战国无双4》，加入新角色井伊直政，无双演武也回归了“个人传”的形式。本传的“家宝”和“携带道具”调整为武将特技成长系统，军马、武器都可以进行强化合成。此外还有供玩家反复挑战的“无限城”模式。

数码宝贝物语 网路侦探



厂商 BNE　类型 角色扮演　对应周边 PSV TV/交叉存档



“《数码宝贝》系列”在PSV上的第一款作品。游戏主线以“侦探”为主。养成方面则结合了《数码宝贝世界》的系统，可以自由进、退化。登场的数码宝贝多达240种，下载DLC剧情还能挑战数码宝贝世界中的七大魔王。

神圣王国

厂商 Spike Chunsoft　类型 角色扮演　对应周边 PSV TV



继承了PSP时代《圣骑战史》理念的作品，玩家作为佣兵团长，能以4名不同职业的队员搭配阵型，构成丰富的战术。单机模式以任务为重点，完成任务就能获得报酬、提升评价、推进主线；线上模式则需要与本国玩家共同努力，展开国土攻防战。

噬神者2 狂怒解放

厂商 BNE　类型 动作　对应周边 PSV TV/交叉存档



《噬神者2》的资料篇，在加入新剧情的基础上还追加了新的荒神和武器。系统方面经过大幅改革，增加了遗留神机、个人特殊能力和本作核心的血之狂怒系统，让战斗比过去更具爽快感，即使是新玩家也能轻易上手。

海贼无双3

厂商 BNE　类型 动作　对应周边 PSV TV/交叉存档



《海贼王》×《无双》的系列第三作，故事模式终于回归原作，剧情从路飞出航与索隆相遇开始、一直打到多弗朗明戈之战（此役情节为原创），萨博也有活跃的表现。系统方面新增羁绊攻击和羁绊突袭，无双技也得以派生为多人协力发动。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.241电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：在2016年1月17日前（以邮戳时间为准）1.将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击“《掌机王SP》VOL.239电子回函”并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖 1名



PSV游戏《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》/3DS《怪物猎人×》 二选一

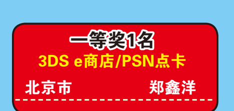
三等奖

1名 3DS海绵包



1名 PSV彩包

1名 3DS直充电源



二等奖

1名 PSV硬壳包



1名 初音MIKU 双层防震金属卡盒

《掌机王SP》第239辑中奖名单

一等奖1名 3DS e商店/PSN点卡

北京市	郑鑫洋

二等奖2名 掌机王+周边

锦州市	杨恺
昆明市	胡琦伟

三等奖3名 掌机周边

厦门市	李悦
苏州市	赵宇军
贵阳市	王晋瑜

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

勇者将死
神威9号
洛克人 经典合集
徽章机器人9
甲虫版·锹形虫版



死或生 极限沙滩排球3 美丽女神



机动战士高达
EXTREME VS-FORCE



初音未来 女歌手计划X



勇者斗恶龙 建造者
重建亚雷夫加尔多

新作特搜队



索菲的工作室
不可思议之书的炼金术士



马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX



Net High

劲作直击



怪物猎人×

3DS 专辑 VOL.11 展现 3DS 魅力的全方位专辑



时隔八个月，《3DS 专辑》厚积薄发，迎来全面改版！
更精心的编排，更丰富的内容，带来全新的阅读体验

- 典藏攻略 -

火焰之纹章 if | 大逆转裁判 | 勇者斗恶龙Ⅷ
等大作的剧情攻略悉数奉上
塞尔达传说 三角力量 3 个火枪手 | 妖怪手表 破坏者
对应 12 月最新 DLC 内容
超级机器人大战 BX | 跨界计划 2 勇敢新世界
等更多详实攻略，不容错过！

- 专题企划 -

直达天际，播动你心——任天堂网络直播会 4 年回顾
2015 年度 3DS 全面盘点——大事记、销量榜……
低调破解时代——3DS 的破解与烧录

12 月底全国上市！



ucg.cn

网购书刊快递费仅2元！

满28元 快递包邮！

《掌机王 SP》电子版价廉物美、方便快捷
支持安卓、苹果、PC 等各流行平台
购买请访问官网导航页：ucg.cn
内含各类网购链接和刊物及电子版上市通知

下辑预告



预定 1 月 17 日上市
敬请期待！

2015 TV GAME 大赏媒体评选·掌机篇！

2015 年掌机游戏年鉴到来！

网罗年度佳作、名作
给自己一个买买买的理由！

机动战士高达 EXTREME VS-FORCE PSV 攻略
掌机上的“高达对高达”！小队战更有乐趣？一对一才是王道？一切尽在攻略中！

求生档案 天空的彼端 PSV 攻略
《女神侧身像》精神续作！传承品质 开创未来

怪物猎人 X 3DS 研究
精益求精 追求更多细节！



UCG游戏大赏2015

游戏机实用技术 游戏时光 联合主办

评选范围

本次评选分为多机种跨平台、索尼 PS4/PS3、索尼 PSV、微软 XOne/X360、任天堂 Wii U、任天堂 3DS，以及新增的国行 PS4/PSV、国行 Xbox One，共 8 个类别。其中“跨平台”为横跨两个世代平台（PS4/PS3/XOne/X360）的游戏，“国行”游戏包括了国行主机首发以来的优秀作品，其余均为 2015 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日之间推出的游戏。您可以在《游戏机实用技术》总第 385 期和《掌机王 SP》第 241 辑阅读候选游戏的介绍，也可直接在游戏时光 VGtime.com 网站查询各候选游戏的相关资料。

活动时间

投票开始：2015 年 12 月 18 日
投票截止：2016 年 1 月 31 日
网络部分结果公布：预计 2016 年 2 月 1 日
回函部分结果公布：《游戏机实用技术》总第 389 期

投票方式

1. 回函投票

“UCG 游戏大赏 2015”玩家评选选票分别在《游戏机实用技术》总第 385 期、总第 386 期，以及《掌机王 SP》第 241 辑附送。请您在选票上的候选游戏名单方框中勾选最喜爱的游戏。选票填写完毕后，请装入信封，在信封正面注明“UCG 游戏大赏 2015”字样，并寄送到以下地址。

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮编：730000

2. 网络及手机投票

登陆大赏联合主办方游戏时光（VGtime.com）网站，成为注册用户（支持第三方登陆），活动期间通过 VGtime 网站指定页面或者“游戏时光 APP”进行投票。

3. 温馨提示

回函与网络投票可同时参加，中奖率翻倍！
一人可寄出多张选票，每张选票均具有独立的抽奖资格，但选票复印无效。无论是回函还是网络投票，获奖玩家均只在填写了真实个人资料的参与者中随机抽取。



UCG 官方微店
vd.ucg.cn



大赏投票地址
vgtime.com/uga



联合直播间
douyutv.com/ucgucg

评选流程

■《游戏机实用技术》总第 385 期、总第 386 期和《掌机王 SP》第 241 辑附赠“UCG 游戏大赏 2015”玩家评选回函表
■ 2015 年 12 月 18 日，游戏时光大赏投票页、游戏时光 APP 投票系统开通
■《游戏机实用技术》总第 387・388 期（春节合刊）及《掌机王 SP》第 242 辑“UCG 游戏大赏 2015”媒体评选结果公布
■ 2016 年 1 月 31 日 投票通道关闭，实体选票则以寄出时间为准
■ 2016 年 2 月 1 日 网络投票部分计划首次以网络直播形式开奖
具体时间与流程请参看游戏时光投票页相关公告
■《游戏机实用技术》总第 389 期（预计 2 月下旬）
“UCG 游戏大赏 2015 玩家评选”结果和回函部分中奖名单公布

大奖 4名
（回函与网络投票各 2 名）

PS4
Xbox One
Wii U

三大主机任选一台



一等奖 8名
（回函与网络投票各 4 名）

Xbox One精英手柄
3DS掌机
PSV掌机
红米Note3手机

任选一款



二等奖 50名
（回函与网络投票各 25 名）

价值约合180元的PSN、Xbox LIVE、Steam点卡

任选一款

三等奖 100名
（回函与网络投票各 50 名）

吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版中文版

一本



奖品具体外观以实物为准，本活动解释权归主办方所有。

主办媒体：游戏机实用技术  掌机王SP UCG视频

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：19.8元